スーパーTVゲームマガジン

MONTHLY

HiPPON SUPER!

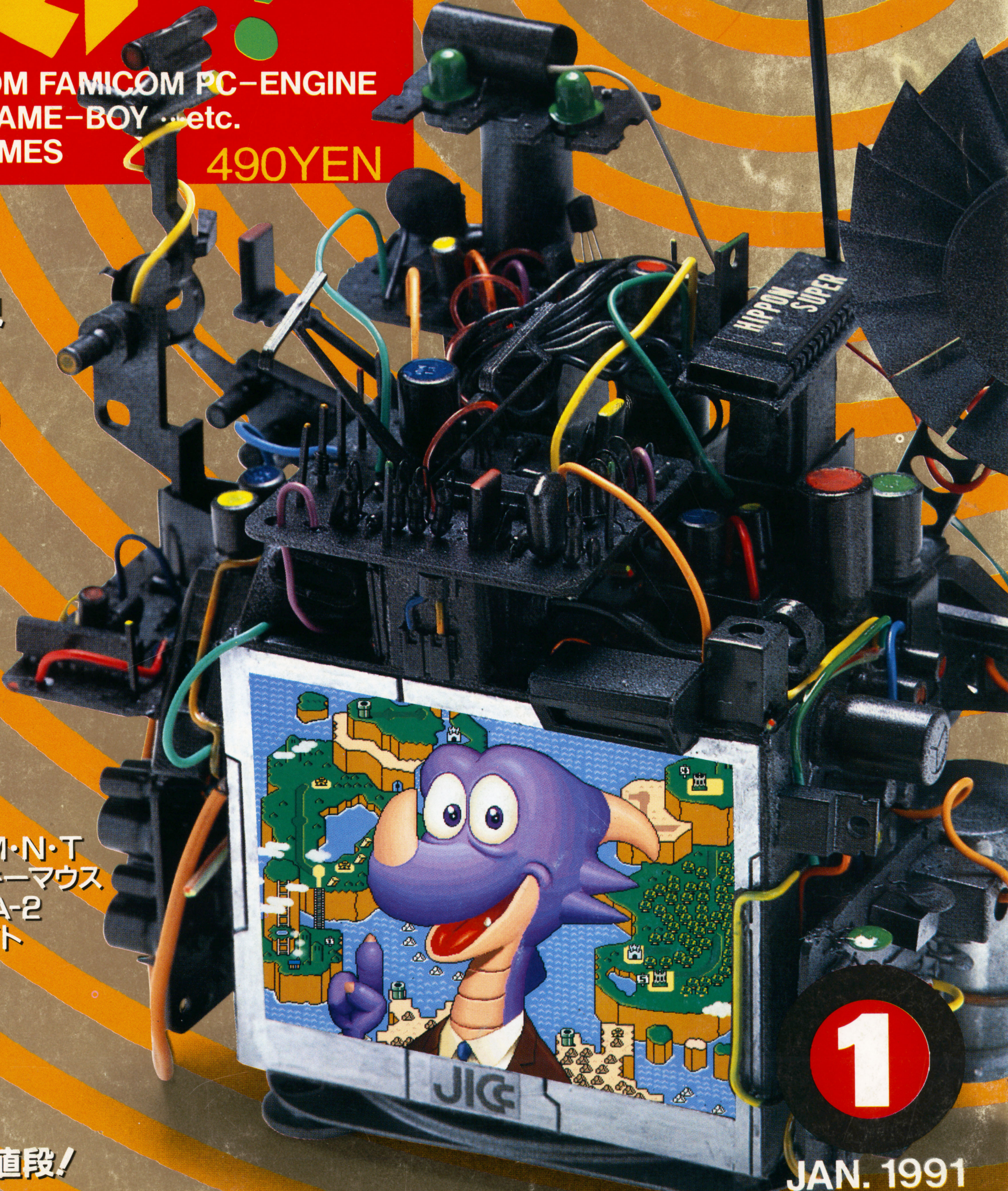
ヒッポンスーパー！

1991年1月4日発行(毎月4日発行)
第6巻第1号通巻105号

ファミコン必勝本の誌名が今号よりヒッポンスーパー！に変わりました。さらに進化したゲームの時代をリードするTVゲーム全機種対応の高密度情報誌です！

SUPER-FAMICOM FAMICOM PC-ENGINE
MEGA-DRIVE GAME-BOY ...etc.
FOR ALL TV GAMES

490YEN



KEY PERSON★人物インタビュー
冨士宏とワルキューレの世界

VISUAL SHOCK★モニター上の冒険
サイバースペースって何!?

★ドラクエマスターズクラブ速報
ドラゴンクエストVはスーパーファミコンで

★今月の1本！
スーパーマリオワールド徹底研究

★HOT GAME REVIEW
ポピュラス／桃太郎伝説II／T·M·N·T
JBハロルドシリーズ#1／ミッキーマウス
ワールドカップサッカー／SAGA-2
グラディウスIII／ファイナルファイト
スーパーマリオワールド

★価格相場を完全ガイド
中古ソフト情報局

★直撃取材／業界流通事情
からくりだらけのゲームの値段！

1

JAN. 1991

KONAMI

ありゃりゃ火事だ／何か悪い予感がするぜブラザー。

4人のうち好きなプレイヤーが選べる。2人同時もOK。

忍者だけが敵じゃない。車にも気をつけろベイビー。

こりゃきいたぜブッとんだ。必殺攻撃でお返ししてやれ。

映画みたいなキュー

ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

12月7日(金)発売
4M 7,000円(税別)

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES® ©MIRAGE STUDIOS, USA. ALL RIGHTS RESERVED. TRADEMARK USE GRANTED TO KONAMI UNDER LICENSE FROM MIRAGE STUDIOS, USA.

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です

コナミ株式会社

本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3−25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4−23−18　札幌営業所／〒060 北海道札幌市中央区北1条西5−2−9　福岡営業所／〒810 福岡県福岡市中央区天神2−8−30

週刊テレホンサービス実施都市　〈北海道〉札幌011(241)4900 〈東北〉秋田0188(24)7000 〈関東〉東京03(262)9110 〈北陸〉新潟025(229)1141 〈関西〉大阪06(334)0399 〈四国〉松山0899(33)3399 〈九州〉福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 志布志0994(72)0606 鹿屋0994(44)3977

※来年1月より東京03(262)9110が東京03(3262)9110に変更致します。

Enjoy Hudson
11人でどーだ。
監督・総指揮 さくまあきら
キャラクターデザイン 土居孝幸
ゲームミュージック 関口和之
演出 桝田省治
日本一
友情100000000馬力。
新たな強敵の名は「地獄王」だ!地獄の底からよみがえったこいつが本当の鬼の王様だ!! 地獄王の力は桃太郎の約1万倍。さすがの桃太郎も1人じゃかなわない…。そこで登場するのが金太郎、浦島太郎をはじめとする10人の仲間たちだ!!必ず君の力で地獄王をこらしめてくれ!!頼んだぞ!!
バックアップメモリ対応ソフト
©1990 HUDSON SOFT
17人。最大瞬間パーティ人数はなんと17人!! お地蔵様も活躍するぞ!
ウンチも仲間だ
うわさのデカたろう
PCエンジンをもっている人、全員に絶対、遊んで欲しい!!大自信作!!
超エンターテイメントRPG「桃伝II」堂々の完成です!!!
巨大地蔵の意味は?
ウサギとカメの競争?
村人が金太郎アメに!
茶ガマ村を救え!!
横画面の氷の塔!!
竜宮城をとりもどせ!
燃える「リングの鬼」
鬼もパーティで出現
踊る「ラッキーおにダ」
おなじみ「黒ガッパ」
投げる「カネの亡者」
歌う「マシラ」将軍
PC Engine
ゼッタイもらえるプレゼント!!
「桃伝ターボ」「桃活」「桃伝II」のマニュアルについている応募券3枚と郵送料250円分の切手を送って下さい。全員に他では買えない便利な"桃太郎カードケース"をプレゼントしちゃうぞ!詳しくは各ゲームのマニュアルを見てね!
絶好調 発売中!!
桃太郎活劇 6,500円(税別)
桃太郎伝説ターボ 5,800円(税別)
スーパー桃太郎電鉄 5,800円(税別)
桃太郎伝説II
PEACHBOY LEGEND II
THE DEVIL STRIKES BACK
お願い
桃太郎伝説IIにはパスワードがありません。必ず「天の声2」等のバックアップユニットをご用意ください。よろしくお願いします。
バッテリーバックアップシステム 天の声2
楽しく遊ぶための必需品!
好評発売中!!2,600円(税別)
12月22日(土)発売決定!!
比べてみよう!6メガでこの価格は奇跡だ!!
希望小売価格 7,200円(税別)
テレホンPCランド 一番近い場所に電話してくれ!!
東京03-260-9901 大阪06-251-9900
名古屋052-586-9900 広島082-814-9900
札幌011-814-9900 福岡092-713-9900
PCエンジンの新作情報が聞ける
HUDSON GROUP HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

NEC
まことにGT。
そのままPCエンジン、あざやかに高画質TV。
進化を極めたフルカラーハンディゲームマシン、GT。
ここまでスゴけりゃ、文句ない。
誕生。PCエンジンGT
HE system
そのままHuカードがまことにスゴい。
200タイトルにせまるPCエンジン用Huカード(SG用を除く)がそのまま使えてしまうぞ。
鮮明液晶カラー画質がまことにスゴい。
アクティブマトリクス方式のフルカラー液晶画面は、なんと74,256画素の高画質。この差は明らかだ。
TVも楽しめるのがまことにスゴい。
別売りの専用TVチューナ(ビデオ入力端子を装備)で、TVだって気軽に楽しめる。
対戦プレイがまことにスゴい。
COMケーブル(別売り)で、対戦プレイも可能。ボンバーマン、スピンペアなど、対応ソフトも続々登場。
場所を選ばないのがまことにスゴい。
ACアダプタ、カーアダプタをオプションで用意。3way電源でいつでもどこでも楽しめる。
※ゲームソフトによっては、正常に作動しないものがあります。詳しくは取扱説明書、カタログ等をご覧ください。
※画面はすべてハメコミ合成です。
※ボンバーマン:ハドソン(12月7日発売) スピンペア:メディアリング(12月発売予定)
PC Engine GT
専用TVチューナ (PI-AD11)
標準価格 14,800円(税別)
新発売
PCエンジンGT (PI-TG6)
標準価格 44,800円(税別)
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

北の少女よ、

KEY PERSON

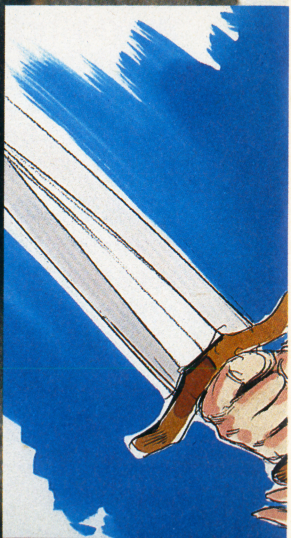
「ワルキューレの伝説」キャラクターデザイナー、マンガ家

冨士宏氏

人気キャラクター、ワルキューレのキャラクターデザイナーが語る誕生の秘密とその世界のすべて！

PROFILE

ふじ　ひろし　神奈川県出身、31歳。東海大学教養学部卒業後、株式会社ナムコに入社。ロボット、エレメカなど立体物中心のデザイナーを経て、業務用「ワルキューレの伝説」のキャラクターデザインを行う。昭和63年にナムコ退社。現在はフリー。イラスト、マンガ等幅広く手がける。代表作に「午後の国物語（ラポート）」がある。



島の男たちよ!

■インタビュー・構成／成沢大輔　■撮影／石川徹

三つ編みではない FC版のキャラクター

――冨士さんはナムコ出身とお聞きしましたが、どういった仕事をやっていたんですか？

冨士　大学を卒業してナムコに入りまして、最初はデザイン課というところに配属されたんです。この中でいろいろなデザインに関する仕事全般を行なっていたんです。企画書まで書かされて、業者回りなんてこともしました。その後ロボットのデザインや、エレメカ※①、おもちゃなど立体方面の企画をやっていたんですが、デザイン課は解散。ゲームの開発部に移動し、「ワルキューレの伝説」のゲームデザインとキャラクターデザインをやりました。

――じゃあ「ワルキューレの冒険」の時はゲームに関わっていなかったんですか。

冨士　その頃はまだデザイン課にいて、絵が描けるということで回ってきた仕事なんです。だから、もし別の人が頼まれていればその人のワルキューレになっていたでしょうね。ソースキャラクターというドット絵を渡されまして、これにこだわらなくていいということで描いたのがワルキューレです。だから「冒険」のドットキャラクターを見てもらえば分かりますが、あちらは三つ編みじゃないし、服もワンピースみたいなものを着てる。自分でデザインしたんです。そういった仕事が多くて、ほかに「スカイキッド」や「バベルの塔」のパッケージやキャラクターのイラストなんてのもやっていました。

――ドット絵からキャラクターイラストを起こす時点でどのような点を強調されたのですか。

冨士　ワルキューレっていうぐらいだからやはりゲルマン（北欧）神話だなと思ったんです。だからそれっぽいデザインをしなきゃならないな、と。神の子という設定もありましたし。でも、神話中に現れるワルキューレとは違いますし、単なる少女戦士とも考えていました。最初は2頭身から8頭身まで3枚のラフを描きまして、そのうちの、確か5～6頭身のものが選ばれたんですが、それが自分のもとの絵にもっとも近かったんです。

――それが「ワルキューレの伝説」へスライドしていったんですか。

冨士　そうです。デザイン課が解散した時に「冒険」のキャラクターをやっていたということでメインデザイナーに開発部へ引っぱられ、「伝説」のほうの開発に携わったんです。企画段階からやりましたね。

気候の変化も企画されていたが、残念にも…

――世界の設定からはじまって……

冨士　まあ、そのへんは「冒険」があったんでベースになりましたが、それでも全部新たに決めていったんですよ。中世と古代の中間ぐらいの社会で、魔法もある。メインデザイナーはあまり気にしていなかったようだけど、私は絵を描く立場だからはっきりしていないといけないもので、自分で決めつけていました。交通機関として船や馬を出したかったし、イラストにもしたんですが、ゲームには使えませんでしたね。でね、メインデザイナーと話して、北へ行こうということにしたんです。ヨーロッパの中緯度地方から始まって、林が最初は広葉樹だったのが針葉樹になって、まばらな白樺林をすぎて、不毛な草原地帯になる。そして雪の世界へと。北極ですね。

――それが北の泉ですか？

冨士　いや、まだ続きがあって、北極からいきなり地球の中に入ってしまうんです。地球の中はこれまでとがらっと変わった熱帯雨林のジャングルで、そこに最後の敵・カムーズがいるんです。

↑ワルキューレの正面図。ＰＣエンジン版ゆえ、業務用よりグラフィックは甘いが、ほぼストレートに移植され、かわいさもそのまま

――ゲームの中ではどれくらい実現できましたか。

冨士　ほとんどだめでした。というのもゲームが上からの俯瞰でしょ。こういうスタイルだと林の表現で覆い茂らせたりすることはできないんですね。うるさくなりすぎちゃう。で、仕方なく今の背景と建物に落ち着いたんです。さいはてのむらあたりでうまく寒々しい感じが出ていますから、まったく不要なアイデアじゃなかったと思っていますけど。そのへんの設定用に書いたイラスト※②は今でも残っていますから、今度のストーリーブックに使われるんでしょ。

1人のワルキューレより 100万人のサンドラ

――ええ、あるものに関してはみんな使わせていただきます。ところでキャラクターの性格なども設定されたんですか。ワルキューレを見ているとあんまり感じられませんが。

冨士　今になって考えてみるとワルキューレの性格って変ですよね。猪突猛進型で、脇目もふらない。お金に意地汚い（笑）。それは冗談としても確かに性格はあまりはっきりと出てこない。作る時にはそんなに意識して考えたことはありませんでしたから。むしろワルキューレの周りにいるキャラクターたちのほうが個性的ですね。最近思うんですが、ワルキューレはあの世界にはいないんじゃないかと。人々が困った時に天に祈りを捧げると出てくるけど、本当は人々の中から現れるんじゃないかと。つまりそれはサンドラなんですよ。だから、1人のワルキューレより、100万人のサンドラがいるように思えるんですよ。その人たちの思いが世界を救うんじゃないかな。だからあの世界に住む人それぞれのワルキューレ像があってもいいんじゃないかな。見る人によって違うワルキューレがいる。もちろん私1人の考えですよ。

DATA　ワルキューレの伝説／幕間シーン

ワルキューレの伝説には面と面の間に幕間シーンが入っている。ここではゲームプレイ中にはないゲーム全体を覆う世界感が、より濃縮されたエッセンスとなって感じられる。これらの原画を描いたのは冨士さんである。やわらかいタッチはドット絵になってもうかがい知ることができよう。

なお、ワルキューレの伝説の写真はすべてＰＣエンジン版を使用している。

←ステージ１クリア。黄金の種を手に入れたワルキューレとサンドラ。暖かい色調がプレイヤーの心をなごませる

➡ステージ３クリア。大地の精霊を助け出したワルキューレたちは、お城の中へと入ってゆく。まだまだ先は長い

©1990 NAMCO LTD.,

映画とゲームの世界観とこだわりの差

――そういうお話を聞いていると冨士さんのワルキューレに対するこだわりが見えてくるように思えますが。

冨士　中世ヨーロッパを舞台にしたようなＲＰＧって多いでしょ。でも中にはムチャクチャなアイテムとか風景とかが出てくるものがある。そうじゃなく、一定の線を引いてその範囲内でこだわってみたかったんです。城は３階建以上にしないとか。でもゲームではやはり無理があるんですね。面と面の間にいろいろなグラフィック画面が出てきますが、あれも単なるストーリーのフォローじゃなく、もっと世界観を伝えられないかということで入れたんです。自分では映画のように見せる作品をと思っていたんですが、やはりゲームですからね。無理がありますね。剣１本にもこだわりたかったし、登場人物にもう少し細かい芝居を付けさせたかったんですが、アクションゲームでそれをやるのは……。ゲームじゃなくなっちゃいますから。

――こだわることがいい場合といけない場合ってのは確かにありますからね。

冨士　たとえば古代の、剣１本で戦っていた時代だと、相手より少しでもよい剣を持つことが現代でいう核の有無ほどの違いがあったんじゃないかと思うんです。だから古代と現代では１本の剣に対する思い入れがまったく違っていたんじゃないかな。剣に名前をつけていたみたいなんですが、自分の命を預けるものだからその執着する気持ちは当然です。そういう表現は何らかの形でやってみたいですね。魔法だって同じことです。本当の魔法は気候や術者の精神状態にも大きく関わっていたはずです。ある１つの情報の有無がすでに魔法だったのかもしれない。でもゲームだとストレートにしかるべき形と効果がないといけない。それはそれで仕方のないことなんですが、自分では本来の姿を半分ぐらい種明ししながら表現してみたいですね。

悪には悪なりの事情があるものだ

――マンガだと自分の思いをストレートに生かせますね。

冨士　もちろんそればっかりにこだわっていちゃいけませんが。あくまで枝葉の部分ですからね。そういう作法もありますが、やはりストーリーに魅力がないといけませんから。ただ、自分でやるときは、設定をこの場所と決めたときに、その場の風景や風俗を考えて、ちゃんと踏まえたうえで作っていきますね。

――ナムコをやめられたのはやはりマンガ家になるために？

冨士　いや、元々ナムコに入社する前からマンガ家にはなりたかったんです。そのために会社で学べることはすべて吸収してやろうと。だからすぐにやめるつもりだったんだけど、いろいろと事情があって６年間もいてしまった。特に最後の１年、「伝説」を作っていたときは、仕事があまりに面白くてやめられませんでしたから。マンガ家になる決心をかためたのはやめる１週間ほど前で（笑）。でも、ナムコでいろいろなことをやったおかげで、変に自分の殻を作らなかったのはよかったなと思っています。

DATA 冨士さんのマンガ2種

左は「青春を語る８章」中のマンガ。ポールポジションの頃だからすでに７年以上も前の絵である。右は「午後の国物語」。はるか未来を生きる少年たちの日常生活から、冨士さんの終末に対する独特のイメージが浮かび上がる。優しい雰囲気が気持ち良い。ラポートより発売中、600円。

――私の冨士宏体験の最初は「ポールポジション」の豆本「青春を語る８章」なんですよ。あの中に入っていたむちゃくちゃな４ページのマンガはいまだに忘れることができません。Ｆ１レーサーが優勝して、そのまま恋人のアイドルをコンサート中に迎えに来てしまうという……。

冨士　ああ、直営店でお客さんに配るための。あれはデザイン課にいた頃に作ったんですよ。当時のデザイン課はそういう細かい仕事はなんでもありのセクションでしたから。

――その後いくつかの雑誌で見かけまして、知らないうちに単行本が出ていた。

冨士　「午後の国物語」ですか。あれは自分なりの終末観の表現なんですよ。アーサー・Ｃ・クラーク[※1]の作品に「幼年期の終わり」ってのがありますよね。人類が宇宙人に知らないうちに仕組まれて、新人類と旧人類が入れ替わるって話。ストーリーは全然違うけれど、終末観の表現としては似たものがあるかな。でもずいぶん昔になっちゃったなあ。

――それで思いだしたんですが、「午後の国物語」を見ても、今書いていただいてる「ケルト伝承譚」にしてもいわゆる悪党然としたキャラクターってのはマンガに出てきませんね。みんな優しい印象があります。

冨士　そうかなあ。書いてる本人としては意図して悪党を出さないというわけではありませんよ。でも、けっして絶対悪的な悪いやつはいないと信じているところはありますね。ちょっと話がずれますが、子供の頃読んだ本で、よく誤解によって対立関係になるという構図がありますよね。あれがすごく嫌いだったんです。やはり相手には相手なりの事情があって敵対せざるを得なくなるんではないかと考えています。そう考えると悪いやつはいなくなってしまう。あくまで敵対する２つなんですね。ゲームだとそうはいきませんが。

――絶対悪がいないと目的がなくなっちゃいますからね。

冨士　そう。で、これは余談になるんだけど「冒険」のゾウナ[※2]と「伝説」のカムーズ[※3]には大きな違いがあるんですよ。ゾウナは本当の絶対悪で、相手を滅ぼすことしか考えていない。彼らが今いる土地なんてどうでもよくて、とにかく滅びさえすればいい。ヒステリックで女性的な存在です。対してカムーズのほうは初めに支配欲があるんです。その土地に君臨したいという。男性的なキャラクターなんですよ。このコンセプトは開発に入る時にメインデザイナーと決めたことで、ゾウナが女性的なキャラクターだったんで、カムーズは男性的にしようと。欲望のかたまりで、角が生えている。

――ああ、なるほど。確かにゾウナには女性的な印象がありましたし、イラストもそのように描いていましたよね。でも、冨士さん自身のマンガには出てきませんね。

冨士　ええ、私のマンガは生活に密着したところからスタートするので、そんな大悪人の活躍する余地はありません。「ケルト伝承譚」にも主人公・クーフーリンと対立する女王にメイヴというのがいるんですが、彼女にしたってクーフーリンが憎くてしょうがないわけではないんです。たまたま侵略しようとしたところにクーフーリンがいただけで、彼女側から見れば女だてらに大したものだといわれているはずです。支配者として生まれてしまった悲しみを持っているんです。

脚注

５ページ

① ゲームセンターや遊園地にあるおもに子供向けのアミューズメントマシン。

② ワルキューレ三姉妹なんていうのも残されていた。２月発売の「ワルキューレ・ストーリーブック」に完全収録予定。

６ページ

① イギリスのＳＦ作家。他に「2001年宇宙の旅」が代表作。

② 「ワルキューレの冒険」に登場するボスキャラクター。時のはざまから甦えり、地上のあらゆる物を破壊しつくそうとする。

③ 「ワルキューレの伝説」に登場するボスキャラクター。人々から力づくで黄金の種を奪い、自らを暴力によって絶対権力としようとする。

17歳の時、真に感銘した書と出会う

——今は「ケルト伝承譚」に全力投球かと思いますが、そもそもケルト世界※①との出会いはどのあたりでしたか

冨士　高校生の頃、歴史の古い順に文献を探して読んでいこうと思いまして、聖書からスタートしたんです。ギリシア神話とか、さまざまな発掘ものとか。で、ケルト方面にいきまして「オシアン」※②という本に出会ったんです。これはケルト民族に語り継がれてきた古歌（吟遊詩人が語った英雄譚と思って下さい）なんですが、すごく面白かった。それまでに読んできたものは「どこどこに何があった」とか、単なる事件を素材にした叙事詩ばかりで、その時代に生きていた人々の息吹が聞こえてこなかったんです。でもオシアンには当時のケルト人たちが生きており、彼らが何を考えて生きていたかが書かれてたんですよ。本当に感動して、自分の思考がそっちのほうばかりに向いちゃって。17才の頃、多感な季節でしたねえ（笑）。

——でも少数派だったでしょう。

冨士　当時は折からの宇宙船艦ヤマトブームの頃で、同世代の友達なんかはみんなＳＦ方面に目が向いちゃってて。そんな頃に一人でケルトは面白いぞっていっていた。

——歴史が好きだったんですか。

冨士　学校の授業は好きじゃなかったけど、副読本、世界歴史地図とかの。あれが面白かった。三国同盟がどうのとか、昔の地図とか今の国境と違うでしょ。あと身近なところかな。日本とヨーロッパと中国の家って全然違うよね。国が違うとこうも異なるものかって。そうした生活に密着したところが子供の頃から好きでした。

——ケルトのどんなところにひかれたんでしょうか。

冨士　騎士道精神ですね。「オシアン」の原点はそこにあるんですよ。騎士道というと中世ヨーロッパのアーサー王とか連想をしがちだけど、元はケルトです、１対１の戦いで勝負がついてもとどめを刺さない。死を覚悟して戦いに臨むけど、それは死後の世界を考えているからなんですよ。霊界がどうしたじゃなくて、自分が死んだ後に人にどう語られるかが重要で、生き恥はさらせない。このストイックさが大好きなんですな古代人だからきっとやってることは野蛮なんだろうけど、記録を見てみると精神性の高さがうかがえます。これは本当にすごいことだと思いますよ。

——ワルキューレも出てくるゲルマン神話※③方面はあまり好きじゃない？

冨士　嫌いってことはないけど、「オシァン」ほどピンと来るものはなかったですね。なんといっても暗い。神様と巨人族が戦って最後にはみんな死んじゃうでしょ。ロキ※④とかトール※⑤などのキャラクターは魅力的なものも多いけど、それだけだし。しかもほかの叙事詩や神話と同じようにあら筋だけしかない。ケルトみたいに人の生きざまを描いているのとはちょっと違う。そのへんがどうも……。

——高校時代にはまってそのままずっとですか。

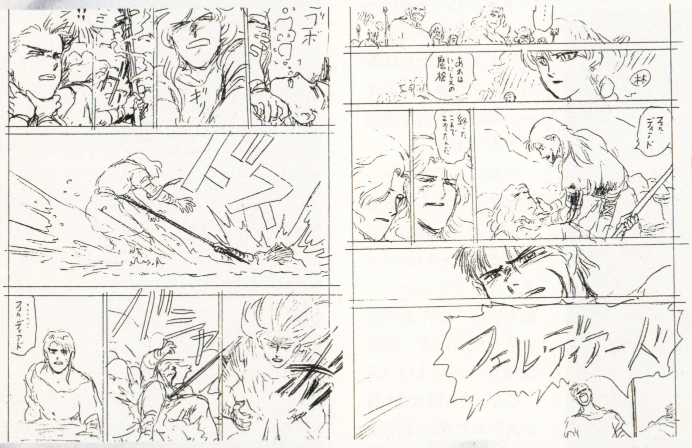
冨士　本当は近代まで読み込もうと思っていたんだけども、結局12～13世紀の中世でストップしてそのまま。興味の対象もそこまでだったし。歴史上では暗黒時代といわれて、あまり資料がないということになってますが、意外にあるものなんですよね。

——北のほうに引かれるみたいですね。

冨士　そう。空がだーっと広がっている場所が大好きでした。荒涼な草原とか。なにせ生まれが神奈川のいなかなもんで。そんなところが多かったんですよ。

——そのあたりが「伝説」や「ケルト伝承譚」の世界観を作るうえで役に立っているんですね。

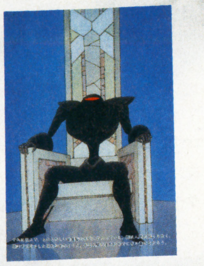
冨士　そうですねえ。「伝説」は神話が作られた時代というより、神話の中に語られている世界をベースにしているんですよ。もちろん「ケルト伝承譚」は神話そのものですから。人間の精神がダイレクトに自然に反映する世界。みんなが幸せなら自然も落ち着いて、恵みをくれるでしょうし、苦しい時は自然も厳しくなってしまう。そう考えて舞台を作りましたので、子供の頃の思い出がすべてというわけじゃありませんが、ある程度は影響しているでしょうね。



↑ケルト伝承譚中の一節。クーフーリンはメイブの奸計によって、友、フェル・ディアドと戦うはめになる。２人の激闘は数日もの間続く……

DATA　エリン戦記 デ・ダナンの騎士

冨士さんがカバーと挿し絵を描いている作品。口絵も３葉入っており、見ごたえは充分。小説はケルト神話中に登場する光の神・ルウをモチーフにしたファンタジー。あくまで神話はベースであって、オリジナルのストーリーである。（ケネス・フリント著　角川書店より発売中、680円）。



絵が描ける仕事がしたくてナムコに入社

——ところで冨士さんはゲームうまいんですか。あまりゲームそのものの話は聞いたことがないんですが。

冨士　いや。下手です。一応人並みにインベーダーやギャラクシアンにはまったことはありますが、常に下手なほうでした。

——じゃあ、ゲームが作りたくてナムコに入ったわけじゃないんですね。

冨士　ええ、絵が描ける仕事につきたくてナムコを選んだんです。ナムコしか入社試験を受けませんでした。

「ケルト伝承譚」は自分のやりたかった素材

——ほかの仕事もやはりファンタジー方面のものが多いですか？

冨士　わりとあります。小説のカバーイラストとか挿し絵などもやっていますし、アニメの設定をしたこともあります。

——何という作品ですか

冨士　魔道王グランゾート※⑥です。ゲストメカデザインのクレジットでした。でもメカじゃなくてアイテムとか、らくだみたいな動物とかが多かったですね。どこがゲストメカなんだ（笑）。

——今後はマンガ１本で？

冨士　そういうわけじゃありません。これまで通りキャラクターのイラストやパッケージの仕事を引き受けていくでしょうし、またゲームを作る立場になるかもしれません。一概には言えませんね。ただ「ケルト伝承譚」のほうはもとから自分がやりたかった素材だし、力を入れていることは間違いありません。

——１巻目はクーフーリン※⑦の物語ですか。

冨士　そうです。ケルト神話を代表する英雄ですね。２巻目がもう一人の英雄、フィン・マックール※⑧、そして３巻目がケルト神話全般に流れる妖精たち※⑨が主人公です。

——冨士さんの絵柄でどんなケルティックワールドが展開されるか、楽しみに待っている読者も多いと思いますが、何か一言。

冨士　えー、ぜひ読んで下さい。

——ずいぶん控え目ですね。

冨士　性分なものですから。

——ワルキューレのストーリーブックともども頑張って良いものをつくりましょう。

（11月７日、学芸大学にて）

脚注

① ケルトはアイルランドに住む民族のこと。有史以前はヨーロッパ全域中に広がっていたらしいが、ローマ人（ジュリアス・シーザーら）により大陸からその地へ追いやられた。ちなみにＲＰＧによく出てくるドルイドは、彼らの神官のことである。

② 岩波文庫所収。720円。ケルトに古くからある詩を集めている。ついこの間に再版したので、また入手できるかも。

③ スカンジナビア半島やアイスランドに残るゲルマン民族の神話。「エッダ」「サガ」はこの神話にある物語。

④ 巨人族の神。健部伸明氏によると「最も自由奔放なるプレイボーイ」。

⑤ あらゆる物を壊すミョルニルのハンマーを持った巨人族の宿敵の神。

⑥ ハドソンからＰＣエンジンＳＧ用のソフトにもなったアニメ。

⑦ アルスター地方で活躍した英雄。赤枝の騎士団に属する最強の戦士。

⑧ レインスター地方で活躍した英雄。クーフーリンより後の時代。フィアナ騎士団に属していた。

⑨ 有名なところではレプラハーン、プーカ、バンシーなど。どのエピソードになるかはまだ未定。

↑ワルキューレ、コアクマン……。魅力的な冨士さんの生み出したキャラクターたち。次はどんなキャラクターが私たちの前に現れるだろう

SCANNING ADVENTURE

ヴィジュアル・ショック1991

モニター上の冒険①

渡辺浩弐

西新宿のトータル・リコール

擬似体験が現実をあやうくする

【サイバースペース体験記】

SCENE 1：人工現実体感装置
月面上や原子炉内部など極限環境で作業するロボットを遠隔操作するために、NASAが開発したシステム。
自分の視界をすっぽり覆うゴーグル（アイフォン）の液晶モニターには、ロボットの目＝モニターカメラからの画像が映し出される。自分の腕や体を覆うセンサー（データスーツ）は動作を読み取り、そのままロボットに伝え、同じ動作をさせる。遠隔地にあるロボットになりきってしまって作業をすることができるわけだ。
それだけではなく、高度なグラフィック・コンピューターとの連結により、CG（コンピューター・グラフィックス）の擬似現実世界（サイバースペース）の中を遊ぶこともできる。

趣味の悪い合体メカロボットの様に奇怪かつ、巨大な摩天楼が次々と建造されている東京・西新宿。

そこに、新たに『サイバースペース』というものが出現したと聞いて早速、出かけてみることにした。

ただし、その『スペース』には面積も体積もない。なのに、限りなく大きく、果てしなく広い、という……。

〝それ〟は新しい高層ビルの一つである「モノリスビル」の4Fにあった。

最新のCGソフトウェアを駆動する2台のアイリス・コンピュータに、ハイテク技術の粋をかき集めゴテゴテと組み立てたような特殊スーツを繋いだものである。モンスタースーツのようなその特殊スーツは、頭を覆うヘルメット状のものと、腕を覆うグローブ状のものを中心にして成り立っている。

ヘルメットをすっぽりとかぶると両目に液晶ゴーグル（アイフォン）が、両耳にヘッドフォンがあてがわれることになる。そして腕をセンサー内蔵のグローブ（データグローブ＝パワーグローブの超上位機種みたいなもの）で包み込む。

視界の全てはCGにおおわれるわけだ。僕はコンピュータによって作られた『人工現実』の世界を見ている、のではなく、その中にいる。

視界は完全な立体である。例えば、頭を動かして右を向けば風景は左にスクロールする。

僕は突然、新築の、美しいモデルハウスの中に立っていた。

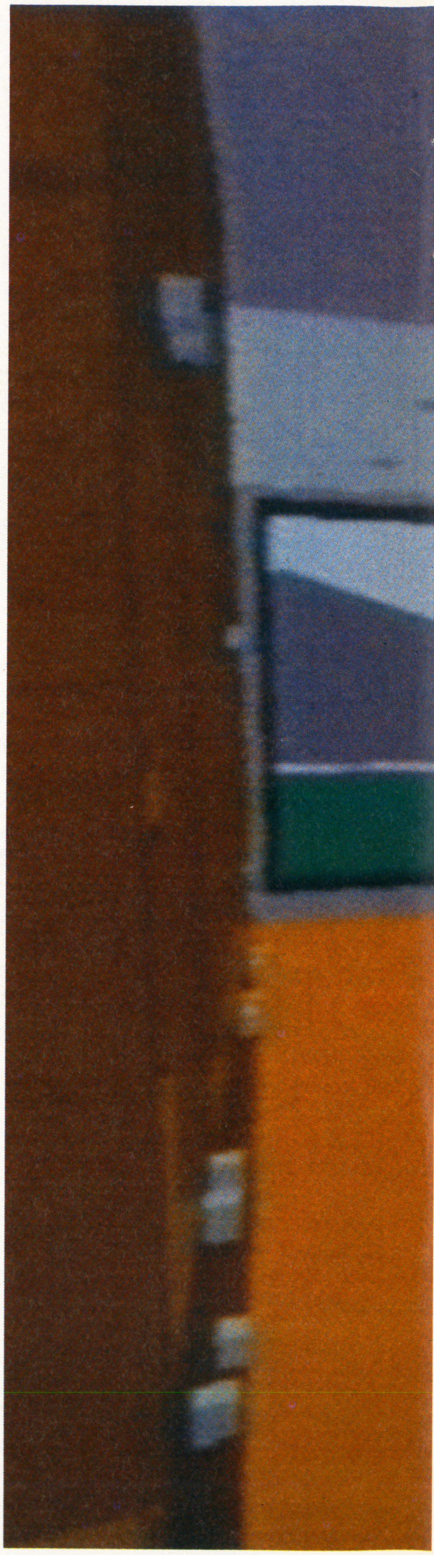
住宅設備メーカーの松下電工が西新宿・モノリスビルにオープンしたショールーム『NAISプラザ』では、人工現実体感装置の応用として、住宅空間のシミュレーション・システムをショウイングしている。「ハードウェアはNASAの関連会社のVPL社製のものなんですが、この住宅環境シミュレーション・システムのソフトウェアは、VPL社と当社で共同開発したものです。」

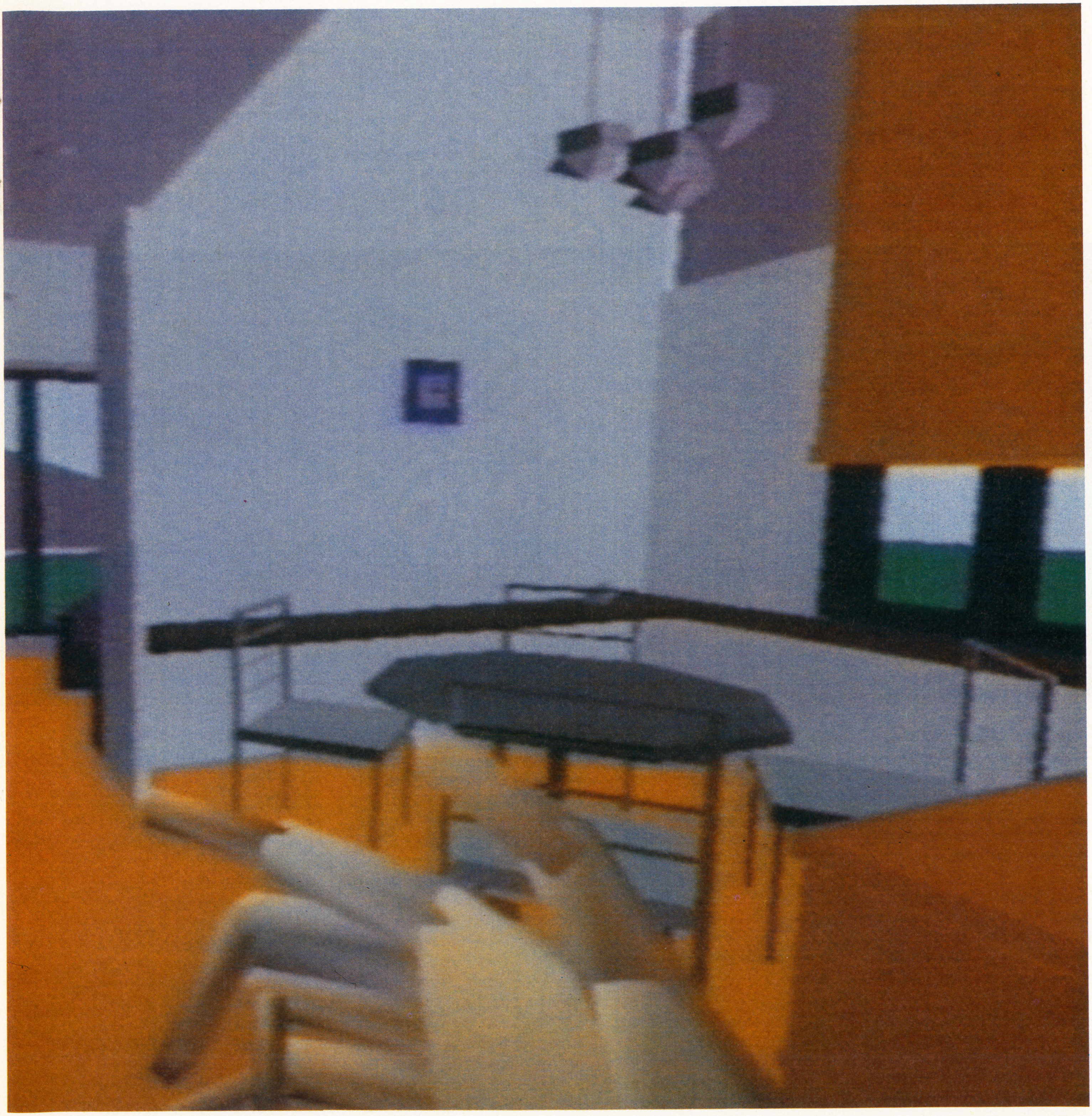
担当の係員（松下電工の社員）の説明がゴーグルの外側、『現実世界』から聞こえてくる。

「このシステムで、客の望む住宅をCGの架空世界＝サイバースペースに構築してそこに〝入って〟もらうんです。実際の住み心地を体験してもらうわけです。設計図で見ると結構広かった廊下が実際に歩いてみるとやや狭すぎる……といったことよくありますよね？そういったことは、家が仕上がってしまってからは取り返しがつきませんから、事前にこれで確認するわけです。」

内装はどの色合が一番好ましいか？　あるいは音は？　窓を閉めればどれくらいシャットアウトできるか？　あるいは、さんまの煙は？　台所に近い部屋は煙たくならないかな？

CGによる流動計算システムで煙の動きまでビジュアライズされる。





「例えば選んでいただいた家具を実際に部屋の中に置いてみたり、それを自分で動かしてみたりすることも出来ます。内装や家具の色を瞬間的に変えてみたり、あるいは外光や照明器具による光の変化などもリアルタイムで試してみることができます」

設計図ではわからなかったことが、そこでハッキリと体感できるわけだ。

直線とメタリックな面とで構成されたこの『部屋』の中で、僕は上下左右を見回し、おずおずと歩き始めた………視界は僕の動きの通りに部屋をうつろっていく………。キッチンに立つ。上を見れば画面はスクロールして天井近くの戸棚を捉える。

画面の手前中央に浮かぶ〝腕〟はまさに僕自身の〝腕〟だ。指を動かせばCGと化した指の一本一本もその通りに動く。

僕は戸棚の中にナベを発見して、〝腕〟を伸ばしてそれを取り出した。

ゆっくりとそれを移動して、コンロの上でそっと指を開く……成功！

次に、同じ棚から今度は皿を取り出す。〝腕〟が皿をつかまえて空中に静止した瞬間、僕は好奇心にかられて指を開いてしまった。

パリーン。

地面に落ちた皿はリアルな音を立てて無残にもコナゴナに割れてしまった！

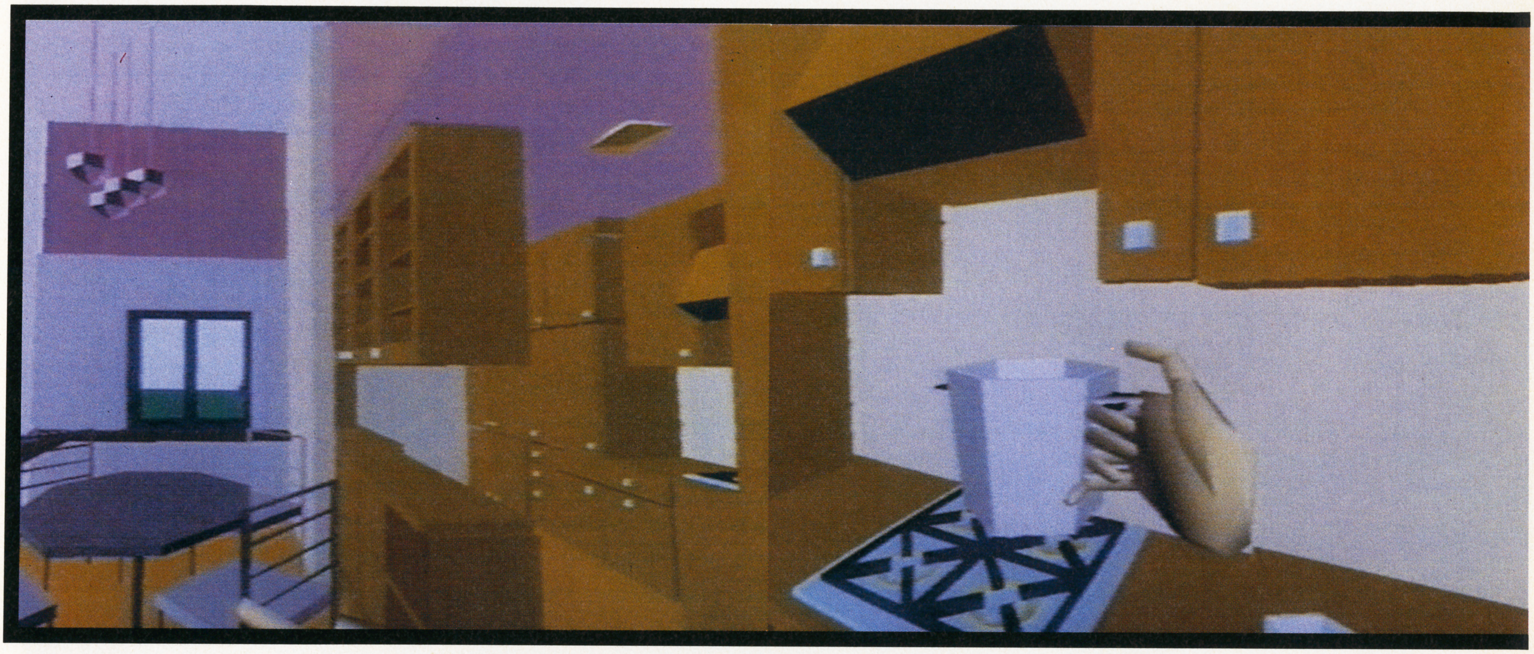
次は、流し台の水道の蛇口をひねる。

ザザー。音をたてて水がほとばしり出る。

さて、キッチンから廊下へ。別の部屋に移動してみよう。

リビングルームに近づくにつれて、小さな音が近づいてくる。ドアを開けると、その音は急に大きくなった。リビングルームにはTVがあり、日本シリーズを中継していたのだ。

試しに右の耳をTVに近づけてみると、ちゃんと右耳に入ってくる音が大きくなり、



左耳を近づけると、音は左に移動した……
……。

（ところで、こうして部屋から部屋に移動している間中、僕はどこかに鏡があったらどうしよう、と言う恐怖感にかられていた）

さて、壁をすりぬけることも出来ることを発見した僕は、今度は部屋から部屋を直線コースで移動、そして家の外に出てしまった。驚いたことに、草原とその向こうには山々……外の風景までそこにシミュレートされていた。

おや？　あっちの方にもう一つ家があるぞ。もしかして、あそこには別の人が暮してるかもしれない！

思わずその方向に足早に向かおうとした僕は次の瞬間、『見えない壁』に激突してしまった。

！…………………………………………。

ゴーグルを外した僕の目の前には『現実の壁』天井まで届きそうな大型コンピュータがあった。係員がにやにやしながら僕を見ている………。

『サイバースペース』の応用は、限りなく広い。この「住空間シミュレーション・システム」に先駆けて実験的にいくつかの〝お遊び〟アプリケーションが発表されている。

例えば、これをルームサイクルと接続したシステムでは、プレイヤーが自転車をこぐとそれにつれて目の前の風景が移り変わる。実際に野山を走っているような感覚でトレーニングできるわけだが、それだけではない。プレイヤーが一生懸命ペダルを漕いで、あるスピードを超えると、自転車はフワリと浮き上がり、あとは大空のツーリングが楽しめるのだ！

またこのシステムを２つ組みあわせた３D空間ラケットボールというのもある。２人のプレイヤーはラケットを振り回し、CGで描かれた相手プレイヤーと、CGによってシミュレートされたボールを打ちあう。CGになっている自分には物凄いジャンプ力があり、一旦跳ぶとフワフワと10メートルくらい上がっていき、その高さからの一撃をキメることができる。

このようにCGで様々な環境を設定してそれを体験するほか、このシステムを遠隔地のロボットと無線で連結させれば、例えば、地球上に居ながらにして月面観光を楽しむ……といった事も可能である。（近い将来そういった〝擬似観光〟というレジャーがきっと成立する、と僕は思う）

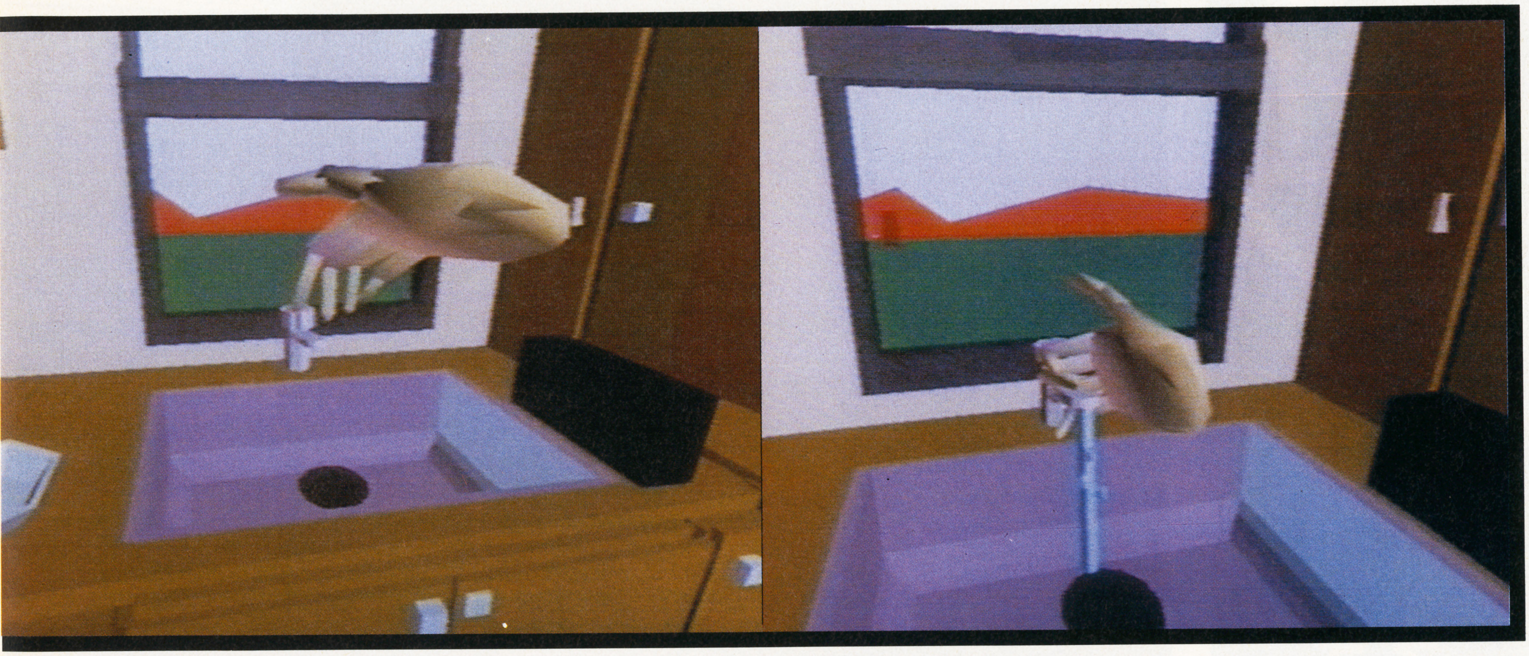
また、例えば超小型ロボットと連結してそのロボットを人体の中に送り込めば、「ミクロの決死圏」を現実化する事も考えられる。

そう、このシステムを使うことによってキミはどんなカタチにでも変身することができるわけである。身長180センチ、スリムでハンサムなロボットと連結すれば君は、そうなる。例えば吉田栄作ふう美男子になって女の子にモテてもいいだろうし、アーノルド・シュワルツェネッガーばりのマッチョになって街をカッ歩してもいいだろう。幼児になることも、女子高校生になることもできる………いや、もはや人間の形をしている必要さえない。足と腕が10本づつあってもいいし、オッパイが４つあっても、

１メートルくらいのペニスがついててもいいし………。

近未来、 人間は距離を無意味なものにし、また自分自身の生まれ付きのカタチを無意味なものにしてしまうかもしれないわけである。
（だとしたら、自分の本当の姿にいかほどの意味があるのか。）
いやむしろ、もしかしたら、キミはもうすでにロボットなのかもしれない。
キミの感じている知覚はどこか別の惑星でキミを操作している誰かの知覚なのかもしれない。
（ゲームに没入しているとき、マリオはキミ自身である。そしてＴＶモニターの中でマリオは自分がゲームのキャラクターであることに決して気づかないのである。）

システムキッチン、シャンデリア、飾りウィンドウ………様々な内装見本が美しく展示してある『ＮＡＩＳプラザ』ショウルーム。平日の午後という時間帯もあって、客の姿はまばらだ。とりわけこの住空間シミュレーションシステムのコーナーにいるのは僕一人である。
ここで僕は一つの実験を思いついた。
「あのですね………このゴーグルをつけたままで、そこのソファーでちょっとの間、眠らせていただけませんか？」
「え!?」
係員氏は目を丸くする。
僕は、ゴーグルをつけた状態で「眠りから目覚めて」みたかったのだ。まぶたを開いた瞬間、僕は目の前に広がる風景＝人工現実風景にどう反応するだろうか？ 僕は即座にそれをフェイクだと認識するだろうか、それとも、現実と錯覚してしまうだろうか。



アキれ顔の係員氏の前で、僕はもう一度ゴーグルをつけ、グローブをはめ、ベルトを締めた。
そしてソファー（現実の）にゆっくりと座る。僕が座る動きにあわせて人工現実の視点も下に移動し、時像は首の動きに合わせてゆっくり上を向いた。
大型コンピュータを一定温度で維持するため、ショウルームのそのコーナーは空調がよく効いていた。
心地よい空調の風を感じながら、疲れていたせいか僕はすぐに深い眠りに入った………。
Ｚ………
Ｚ………
気が付くと、もう閉館の時間。取材（本当にわがままな取材！）はこれで終わり、モノリスビルから外に出る僕。

魔都・新宿を歩く。目の前に醜悪な新都庁ビルがそびえたつ。
バベルの塔の時代から、現代まで。より巨大なものへとあこがれ続けた、より遠くへと行きたがった文明は今、折り返し地点に来ているような気がする。人間は、これからは限りなく小さい電子の世界の中に再現（あるいは創造）される架空の空間に、すみかを求めていくことになるのではないか。
強い夕日を照り返すメタリックな高層ビル群。その奇妙な立体感は、どこかさっきまで見ていたＣＧの風景を思い出させる。

待てよ………
僕は考える。いつの間にゴーグルを外したんだろう？
ショウルームのソファーで眠りに着いた後の、目が覚めた後の、ゴーグルを外した瞬間の記憶をまさぐる、が、思い出せない。
ふと、ある事に気が付いた。
僕はまだゴーグルを外していないんじゃないのか。
いや、それどころかいつか、どこかの惑星で始めたあの〝眠り〟からさえ、目覚めていないんじゃないだろうか………。

今、僕は自分の事務所で机に向かっている。
机の上にワープロ。
その向こうには窓。外の風景。見慣れたカラーで３Ｄの風景。
〝腕〟はワープロを叩き続けている。机の上の電話が鳴り始める。多分、この原稿の催促かもしれない。

これは現実なのか？ 擬似現実なのか？ それとも夢か、妄想の一部なのか？ それを確かめるすべはない。
………いや、ただ一つ存在することに今、気が付いた。
〝リセット〟だ………。

※松下電工ＮＡＩＳプラザ新宿：東京都新宿区新宿モノリスビル３～５Ｆ ☎03(5381)8211 データグローブ＋アイフォンの人工現実擬似体験システム（アメリカ・ＶＰＬ社製）で住空間シミュレーションを体感できるコーナーは４Ｆ。

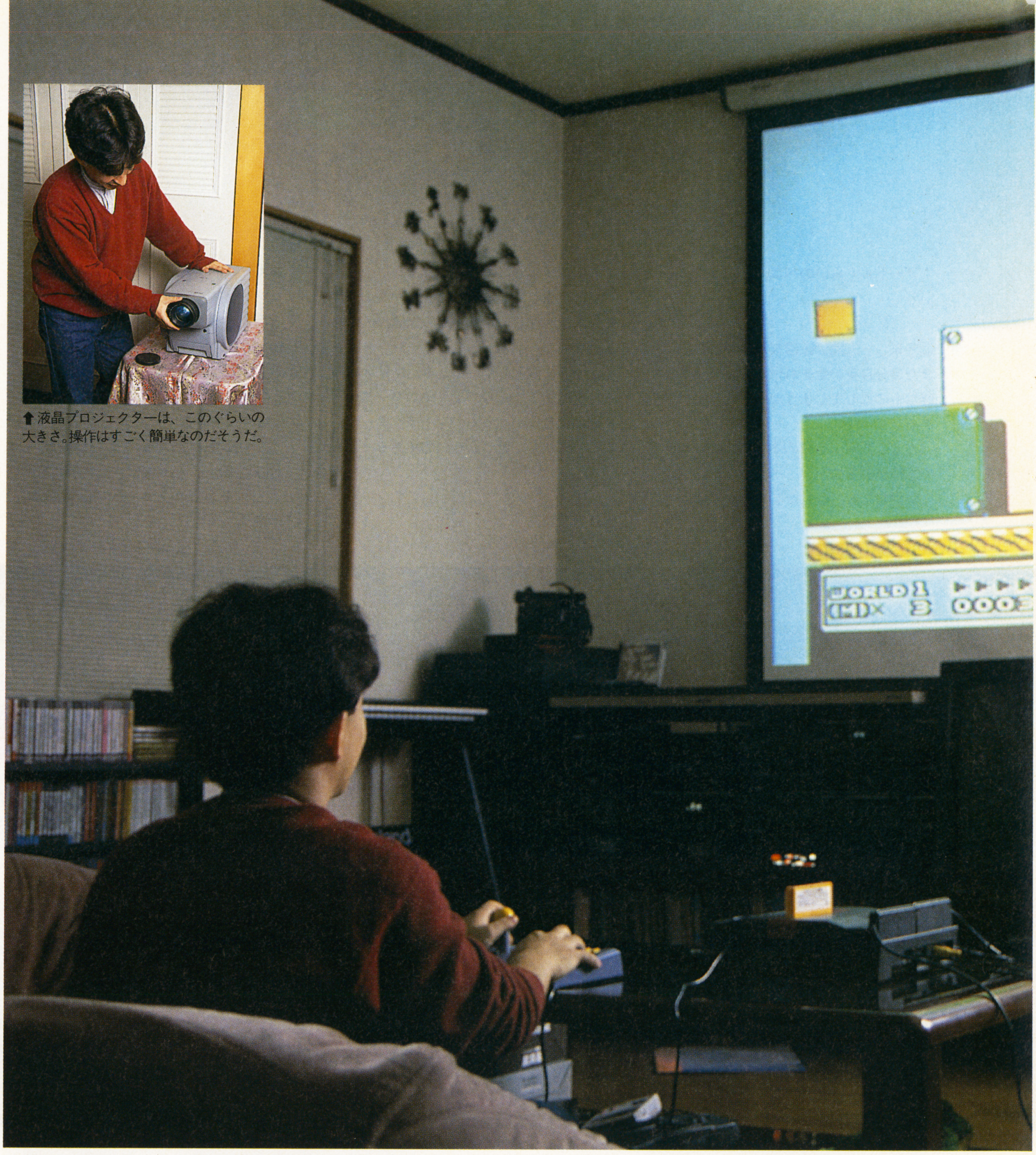
Ⓒパック・イン・ビデオ 1991 Ⓒビクター音楽産業 1991 ⒸSUN SOFT Ⓒ1989 Activision. All rights reserved.
The Manhole is a trademark of Cyan. Ⓒ1990 SUN ELECTRONICS Ⓒ1991 TAITO CORP.

ゲームライフの達人

その1

100インチでマリオする山下章さん

⬆液晶プロジェクターは、このぐらいの大きさ。操作はすごく簡単なのだそうだ。



■取材・文／編集部■撮影／阿部修二

大きいだけじゃないんですよこのスクリーン

「本当は電動で動かせるのもあるんですけどね、それがまた高いんですよ」と、言いながら山下さんはスクリーンを下ろしはじめた。

家のテレビでのほほんとゲームをしていて、「映画館やアルタの大画面のような大きなモニターでゲームを遊んでみたい」と、ほとんどの人が少なくとも一回は思ったことがある夢を、実現しちゃった人がここにいる。山下章。業界では、この人なくしてゲームを語るべからずといわれるほどの有名人（少しおおげさだな）だ。山下さんの家は、東京の蒲田で建材店を経営している。そのお店の二階が山下さんの部屋なのだが、これがなんと十六畳という広さ。

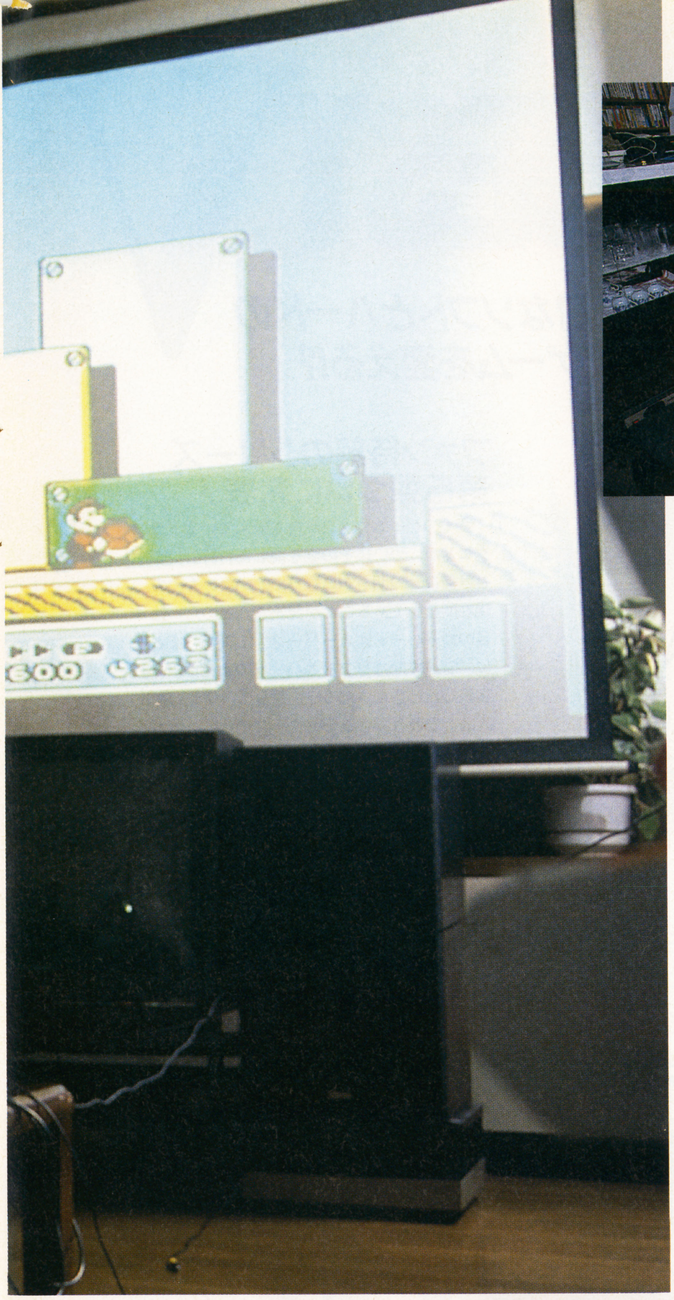
しかも部屋じゅうきちんと整理整頓が行き届いていて、ほこり一つ見当たらない。

入口のドアから右回りに部屋を見渡すと、TV、AV機器、キーボード、机、ゲームの筐体、パソコンなどがズラリと並んでいる。奥にはベッドがあって、その横には壁いっぱいの本棚に書籍がまたまたいっぱい。

こんなに綺麗ですごい部屋はそうそうない、と取材スタッフの一人が思わず溜め息をもらした。

「じゃ、さっそく始めましょうか」部屋を暗くして、液晶プロジェクターの電源を入れて、ファミコンにつなげる。ゲームはマリオブラザーズ3。「わあ！」と、スタッフ一同驚きの声を上げた。

目の前に見えるのは、100インチの画面に、その中を飛び回る約20センチのマリオの姿。「実はこれでアクションゲームを遊んだのは今回が初めてなんですよ」それではいつもどんなゲームをこれで遊んでいるのだろう。「PCのダライアスですね。シーラカンスなんか荒巻ジャケよりも大きいですよ」想像しただけでも凄い迫力である。他のボス、ヤドカリやタコやエビなどは本物よりも大きくなってしまう。ただ画面が大きいので、端の方から来る玉が見えなかったりキャラクターの速さに目が追

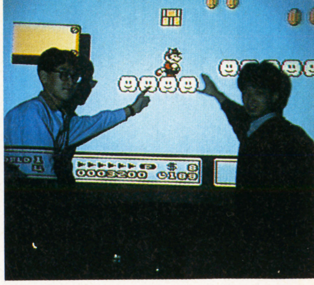


いつかなかったり、たびたび苦戦することもあるのだそうだ。

「でも、僕はあまり遊ばなくて、やるのはほとんどベニー松山君とかなんですよ」同じベントスタッフの一員、ベニー松山の名前があがった。原稿が遅い遅いと思ったら、こんな所で遊んでいたのか。

このあと、実際にシューティングゲーム、グラディウス2をプレイしてもらった。確かに、屁でもないザコキャラのスピードが異常に早い。「電車を遠くから見ると遅く見えるけど、間近で見ると凄く早いでしょ？あれと同じ原理です」

なるほど。やはり、いいことばかりではないようである。それにしても、うらやましい限りのゲームライフだ。



➡人物と画面の対比。マリオがこんなに大きい。コインもビスケット（笑）より大きいのだ。

⬆ズラリと並んでいるゲーム機orパソコンにＦＡＸやコードレステレホンまで全てそろっている。ナンでもアリだ。

⬆プロジェクターを後ろから写して、自分はその前でプレイする。画面からけっこう離れているのにすっこい迫力だ。

➡グラディウスIIの人工太陽もこの通り。写真ではわかりずらいが、人がかかえられるぐらい大きい。

ゲームに精通してこそ…達人

ひと通りゲームを見せてもらったあと、山下さんはこの液晶プロジェクターを買ったいきさつを話してくれた。

「はじめは、ただ大きいだけじゃないかって思ってたんですけどね、実際に画面を見たら思ってたよりハッキリ綺麗だったんですよ。値段もそんなに高いとは思いませんでしたし」

プロジェクターの値段は約50万円、専用スクリーンなどを含めるとおおよそ60万かかる。解釈は、読んでいるみなさんに委ねることにしよう。

「もちろん、ゲームをするだけじゃないです。ビデオやレーザーディスクもこれで見たりしますね。友達などが集まるときに最高の威力を発揮してくれますよ。」

このほかにも、山下さんの部屋にはパソコンやゲーム筐体が置いてあり、それを見せていただいた。また、ゲームソフトの方も仕事がら多数所持していて、ファミコンのディスクゲームなどはアスピックから幻のソフトといわれるアイアムアティーチャーまで全て揃っているそうだ。

そして、取材が終わった後、スタッフ一同は溜め息をつきながら夜の蒲田をあとにしたのだった。

今回のゲームライフの達人の条件

一、達人はお金持ちである。

一、達人は生活環境が良い。

一、達人は優雅である。

山下章

1964年、東京都大田区に生まれる。スタジオベントスタッフ代表。ゲームライターの仕事の傍ら、各種イベントやＴＶでの解説などもこなす。著書に「チャレンジ!!パソコンアドベンチャーゲーム」「電脳遊技考」（いずれも電波新聞社）などがある。

EXTRA REPORT

DRAGON QUEST V

SUPERなソフトとハードの出会いがゲームを変える!?

SFCで発売決定!!

ファン待望のシリーズ第5弾ついに発表！

多くのゲームファンが待ち望んでいるドラクエVが、ついにその姿を現した。詳しいことは何ひとつ明らかになってはいないものの、現在開発中であることが発表されたのだ。注目の対応ハードはスーパーファミコン。まさに、SUPERなソフトとハードの出会いが、実現したと言えるだろう。さらに、新しい主人公と思われるキャラクターのデザイン画も公開。今後も続報に期待したいところである。

ドラクエⅤはどのような進化をとげるのか!?

絶えず進化を続けてきたドラクエシリーズ

「ドラゴンクエスト」シリーズの歩みは、絶え間ない進化の連続ということができる。これまでも決して現状に留まることなく、ユーザーに対して常に新しい面白さを提供し続けてきた。未知なる可能性を秘めたスーパーファミコンにおいて、「ドラクエⅤ」はどのような進化を遂げるのだろうか。今一度、シリーズの進化の過程を振り返り、「ドラクエⅤ」における進化の可能性を考えてみよう。

ドラクエとともに進化したファミコンRPG

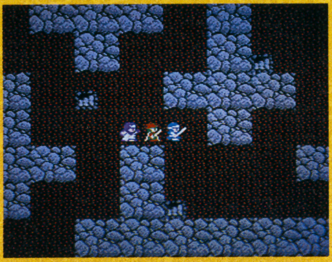
1986年5月、ゲーム業界にひとつの画期的な出来事が起った。家庭用ゲーム機における初の本格的RPG、「ドラゴンクエスト」の登場である。主な製作スタッフは、シナリオ・堀井雄二、プログラム・中村光一、音楽・すぎやまこういち、プロデュース・千田幸信。そして、「ドラゴンクエストⅤ」も同スタッフによって現在製作されている。

アクションやシューティングが主流であった当時のファミコンにおいて、コマンド選択型RPGの登場は、世の人々に大きな衝撃を与えることとなった。しかし洗練されたゲームバランスと練り上げられたシナリオは、当時から評価が高かったものの、動きのあるゲームに慣らされていた人々に

ドラゴンクエスト
●'86年5月27日発売

受け入れられるようになるには、まだしばらくの時間が必要であった。

その翌年、シリーズ第2弾の「ドラゴンクエストⅡ～悪霊の神々」が登場。前作からの基本システムに大きな変更はないが、容量の増加によって、様々なスケールアップが図られている。なかでも、パーティー制の導入が果たした役割は大きく、おかげでストーリーや戦闘が、はるかに楽しめるものとなった。この作品によって、「ドラクエ」の存在は大きくクローズアップ、RPGというジャンルが広く人々の間に浸透したのである。この後RPGは、変わりばえしないアクションやシューティングに飽きた人々の心をとらえ、一大ブームを巻き起こすことになる。



ドラゴンクエストⅡ～悪霊の神々～
●'87年1月26日発売

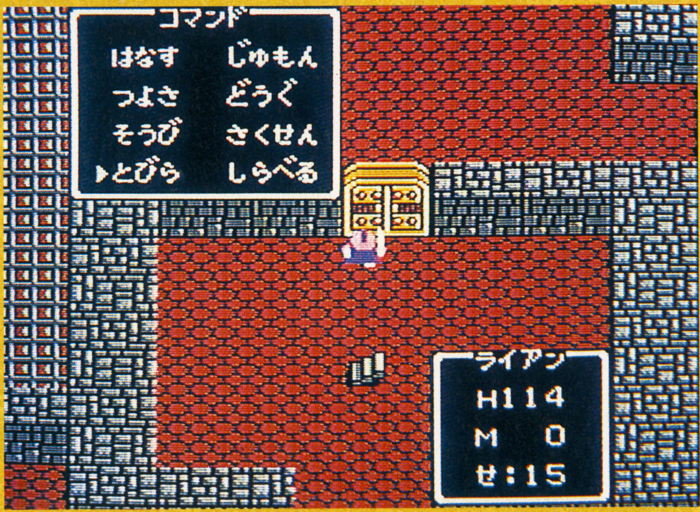
「ドラクエⅡ」によって引き起こされたRPGブームは、88年2月「ドラゴンクエストⅢ～そして伝説へ」の発売によって、そのピークを迎えた。そして、ソフトが入手困難な状況から発売日には徹夜の行列が並び、数々の社会問題にも発展したのである。

ゲーム自体は、職業選択や転職などマニアックな要素を導入しながらも、前作の反省から難易度は低めに抑えられていた。そのうえ、ゲームを楽しくするための工夫も随所に見受けられる。そのために、ゲームファンのみならず、一般の人々にも広く受け入れられることとなったのである。また、前2作での実績が、人々に大きな安心感を与えていたのも確かで、「ドラクエ」ブランドが定着したことの証しともなっている。

ドラゴンクエストⅢ～そして伝説へ～
●'88年2月10日発売

「ドラクエⅢ」の発売から丸2年。「ドラゴンクエストⅣ～導かれし者たち」の登場によって、「ドラクエ」シリーズはさらなる進化を遂げたのである。5つの章に分けられたストーリー、8人パーティー制、AI戦闘モードと、それまでの3作品とは一線を画す内容となっている。さらに、モザイク処理や拡大・縮小など、ファミコンでは不可能とされていたことを、プログラミングによって実現。まさに、ファミコンRPGの最高傑作と呼ぶにふさわしい作品である。また、人気は過熱気味となり、発売日における深夜の行列は、お祭り感覚でとらえられていたようだ。

そして'90年11月、「ドラゴンクエストⅤ」発表。これまで、常にファミコンの可能性を追求してきた「ドラクエ」が、今度はスーパーファミコンに挑む。様々な機能を持つ新しいハードとの出会いは、「ドラクエ」にどのような進化を促すのだろうか。ハードによる制約がなくなった今、その可能性は無限に広がっている。少なくとも、さらに進化したAIが搭載されることは間違いないだろうし、ハードの機能を生かした様々な処理が施されることだろう。しかし、決してそれだけでは終わらないはずだ。「ドラゴンクエスト」の新たなる歴史が、今まさに幕を開けようとしている。



ドラゴンクエストⅣ～導かれし者たち～
●'90年2月11日発売

VOICE 1 堀井雄二

ファミコンよりも安くできる!

ファミコンにするか、スーパーファミコンにするかで、すごく悩みましたね。ただ、ファミコン用に作っちゃうと、値段がすごく高くなるんですよ。8メガにして、RAMを何かつんだりすると、14000円ぐらいになっちゃうんです。それに、スーパーファミコンがこれからドンドン普及していくなら、いつかは乗りかえるしかないですから。

製作は快調に進んでいます。ただ、ハードが変わっちゃったんで、今までと違って苦労する点も多いですけどね。それだけ可能性もありますよ。

VOICE 2 中村光一

ビックリするような仕かけもある

スーパーファミコンということで、過去の遺産がまったく使えないのが大きいですよね。毎回毎回、前作をベースにつけ加えたり改良したりして進歩してきたわけですけど、そういうのが一切使えないんです。で、ツールって言って、プログラムを作るために別のプログラムを作らなきゃいけなくて、それも作り直しでしょ。そのへんの時間が、ものすごくかかってるんです。ただ、みんながビックリするような仕かけは、当然考えてます。期待に応えられるようにガンバってますよ。

VOICE 3 すぎやまこういち

音楽の基本は決して変わらない

ゲームの開発は着々と進んでいるようですが、音楽の方もモチロン始めてますよ。今回はスーパーファミコンということで、使える音の数が増えますよね。ただ、3音であろうと、8音であろうとね、やっぱりイイ曲はイイ曲なわけだし、基本的に音楽の作り方は変わりませんよ。イイ曲を作らなくてはならない、ということにおいてはね、ファミコンもスーパーファミコンもまったくいっしょだと思いますよ。何度聞いてもあきない曲、というモットーは、今回も変えずにいきたいですね。

VOICE 4 千田幸信

最高のハードで最高のソフトを!

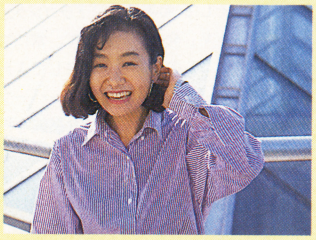
今までも常に、1作1作全力投球してますので、今後もその姿勢はくずさずに続けていきたいと思います。今回はスーパーファミコンで出すことになりまして、やっぱり最高のハードウェアで、最高のソフトとも言える『ドラゴンクエスト』を作れるということが、いちばんウレシイという感じですね。それに、ハードの可能性を考えると、新たなる挑戦といった部分もあると思います。とにかく、みなさんの期待にそえるようにガンバっているところですので、楽しみにしていてください。

©エニックス

業界内美人を探せ!!

第1回

■取材・文／RYOII
■撮影／阿部修二



飯野桂さん

ビクター音楽産業㈱

PROFILE

飯野桂（かつら）（ちょっと芸名のような本名）
ことし４月５日にビクター音楽産業株式会社ニューメディア開発部宣伝課に入社
1970年12月22日生れ　やぎ座　もうすぐ二十歳の19歳　164.1cm　45kg　B82W58H83 AB型　好きなタレント岩城滉一と田村正和（シブイめが好き!?）

ビクター音産ニューメディア開発部のアイドル飯野さんは、というよりは桂ちゃんといったほうがピッタリの女の子なんだけど、「え〜、撮影するんですか」とはにかみながらも、しっかりカメラに目線を向ける現代っ子。

—桂という名前の由来は？—

「父が森村桂のファンだったので、その名前をとったみたいです。子供の頃はアデランスなんてからかわれてヤだったけど、いまは気にいってマス」

—今年の始めはまだ学生だったんだけど、働くようになって、一番違うことは？—

「そうですネ、視野が広がったことかな。それと自分の時間がなくなったこと」

—いまの仕事はどう？—

「いろんな人と会えるので楽しいです。会社の人もみんなやさしくて働きやすいし」

—アフター５はどんな風に過ごすの？—

「友達と会うときは、渋谷か自由ケ丘が多いかな。ショッピングしたりみんなと飲みにいったり」

ちなみに働くようになってから、桂ちゃんは門限がなくなったということだ。

—趣味は？—

「う〜ん、ドライブかな。この前中禅寺湖へいってきました。それから、ショッピング。お給料の中でファッションに占める割合が一番大きいですね」

—さて、え〜と、これはみんなに聞く質問なんですが、もしあなたの彼が突然上半身と下半身が分れてしまったらどちらをとりますか？—

「ええ、そうですね、上半身かな。しゃべれるから」

—最後に読者にメッセージを—

「虹のシルクロードをよろしくお願いします」

●上司からひとこと●

制作宣伝課長　**小森治信氏**

性格いいし、器量もいいし、彼女がいると周囲が華やぎますから、女神様って毎日拝んでますよ。(笑)

CONTENTS

HIPPON SUPER!

12/4 HIPPON SUPER! 新年号

KEY PERSON
冨士宏とワルキューレ …… 4

VISUAL SHOCK!!
モニター上の冒険/サイバースペースとは? …… 8

ゲームライフの達人その①—山下章さん …… 12

ドラゴンクエストV、SFCで登場! …… 14

業界美人を探せ!! …… 16

TVゲーム・ヒットチャート …… 18

ニュース・ファイル …… 22

年末・年始発売ソフトはこれを買え! …… 24

特集・TVゲーム流通事情
問屋直撃取材「業界WARS」 …… 56

辛口レビュー・今月の10本
- JBハロルドシリーズ#1・殺人倶楽部 …… 46
- T.M.N.T. …… 47
- スーパーマリオワールド …… 48
- ポピュラス …… 49
- 桃太郎伝説II …… 50
- ミッキーマウス …… 51
- ワールドカップサッカー …… 52
- SaGa2 …… 53
- ファイナルファイト …… 54
- グラディウスIII …… 55

徹底攻略!!
スーパーマリオ・ワールド …… 61

スーパーファミコン情報局 …… 77

●バラエティー
- 役立ちコマンドデータバンク …… 114
- バクボーイクラブスーパー …… 118
- ウイザードリィ友の会 …… 128
- フリートーク/メーカースクランブル …… 130

●コミックス&小説
- 小説ウイザードリィ・風よ、龍に届いているか …… 69
- コミック・ウイズ外伝〜鳳凰の塔〜 …… 108
- コミック・クインティ …… 138

●コラム
- 神話世界の旅人達 …… 124
- 田尻の電脳遊戯日記/漫画は愛 …… 125
- 怪物博物館/ホラーは踊る …… 126
- 鈴木みそのTVゲーム昔話 …… 127

■TVゲーム・ブロードウェイ
- ファミコン …… 30
- PCエンジン …… 34
- メガドライブ …… 38
- ゲームボーイ …… 42
- NEO・GEO …… 44

中古ソフト情報局 …… 132

NEW SOFT STREET …… 140

新作ソフトスケジュール表 …… 148

次号・HIPPON SUPER!の予告 …… 136

リスト

スーパーファミコン
アクトレイザー/ガデュリン/グラディウスⅢ/ジャンボ尾崎のホールインワン/ジェリービーン/スーパーR-TYPE/スーパーマリオワールド/ドラゴンクエストⅤ/ドラッケン/パイロットウイングス/遥かなるオーガスタ/BIG-RUN/ファイナルファイト/ファイナルファンタジーⅤ/ポピュラスetc.

ファミコン
アドベンチャーズオブロロ/ぎゅわんぶらあ自己中心派/グレムリン2/ゴーストバスターズ/西遊記ワールド/ソードマスター/大怪獣デブラス/タイムズオブロア/T.M.N.T./バーズテイル/爆笑愛の劇場/パジャマヒーロー/必殺仕事人/ファミコントップマネジメント/まじかるキッズどろぴー/メタルフレームサイバスターetc.

PCエンジン
アウトラン/アヴェンジャー/クロスワイバー/JBハロルド#1殺人倶楽部/ZIPANG/スピンペア/天聖龍/チャンピオンレスラー/トイショップボーイズ/バーニングエンジェル/バスティール/不思議な夢のアリス/ボンマーマン/魔界プリンスどらぼっちゃん/メルヘンメイズ/桃太郎伝説Ⅱ/ワラビーetc.

メガドライブ
アトミックロボキッド/エレメンタルマスター/ガイアレス/キューティー鈴木のリングサイドエンジェル/ぎゅわんぶらあ自己中心派/クラックダウン/ゲイングランド/シャドーダンサー/スーパーエアーウルフ/スタークルーザー/ダライアスⅡ/ハードドライビン/ヘビーユニット/まじかるハットのぶっとびターボ/モンスターレアetc.

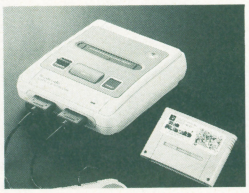
ゲームボーイ
カプコンクイズ・ハテナの大冒険/KLAX/SaGa2/熱血硬派くにおくん番外乱闘編/モンスターメーカーetc.

NEO GEO

ゲームギア

今月のひとくちニュース

11月21日。TVゲーム愛好者の熱い視線を一身に集め、スーパーファミコンが発売された。とはいえ、年内に購入できる人はごく一部。購入希望者の大半は買えずに年を越しそうです。さて、欲しい人全員の手に届くのは、いつの日になるのでしょう?



←月30万台ペースで市場に供給し続けるそうだが、需要を完全に満たすのはかなり先のことになりそう

TVゲーム・ヒットチャート

TV GAME HITCHART

スーパーFCからディスカウントまで人気・売れ筋情報

読者が選んだほしいソフト SUPER FAMI-COM TOP 10

ファミコン必勝本VOL.22・23のアンケートハガキより

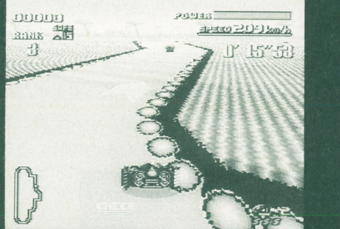
今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	＝	スーパーマリオワールド	任天堂	205
2	2	＝	グラディウスIII	コナミ	116
3	3	＝	ファイナルファイト	カプコン	109
4	−	︿	ポピュラス	イマジニア	96
5	−	︿	ファイナルファンタジーV	スクウェア	92
6	5	﹀	F-ZERO	任天堂	59
7	4	﹀	新・ゼルダの伝説	任天堂	56
8	−	︿	ドラッケン	ケムコ	36
9	−	︿	アクトレイザー	エニックス	21
10	−	︿	シムシティ	任天堂	19

発売直前マリオ独走

ハード発売直前の集計。やはり圧倒的な支持を受けていたのはマリオくんでした。2位を倍近く引き離してトップを独走中です。その後をグラティウスIII、ファイナルファイト、ポピュラスの移植組が一団となって2位グループを形成しています。そこにファイナルファンタジーVが躍り込みました。RPGファンの支持を一気に集めた形です。そのあおりをうけ、ゼルダが順位を落としています。

さて、ここまでは平穏だったレース展開でしたが、近々大型台風ドラクエVが上陸する模様。レースは一転して嵐の中、激しい順位変動が今から予想されます。

LOOK OUT!



↑編集部内での評価は最高、の「F-ZERO」。このままゲームセンターに出してもヒット間違いなしの出来栄えなのに、それが家庭で遊べるとは。買って損なしの1本です。

今号の注目ソフト

マリオくんの影に隠れ、いまひとつ知名度が低いままの「F-ZERO」ですが、その完成度は抜群。編集部内では「マリオより上では？」の声もある傑作ソフトなのです。誌面上での静止画面を見ただけでは、この魅力はなかなかわからないかと思いますが、圧倒的なスピード感と、コントローラであることを忘れさせてくれる微妙な操作感は絶品です。友達がみんなマリオを買う中、あえてこちらを狙うのがトレンディ、との声もありますよ。

読者が選んだほしいソフト FAMI-COM TOP 10

ファミコン必勝本VOL.22・23のアンケートハガキより

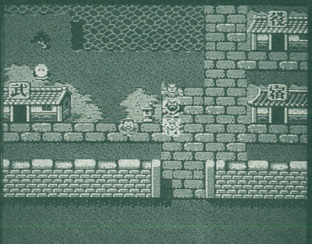
今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	＝	パロディウスだ！	コナミ	228
2	3	︿	三国志II	光栄	126
3	4	︿	ジャストブリード	エニックス	94
4	6	︿	ファミスタ'91	ナムコ	84
5	2	﹀	ドラゴンボールZ	バンダイ	76
6	12	︿	天地を喰らうII	カプコン	62
7	14	︿	ベストプレープロ野球'90	アスキー	54
8	10	︿	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	52
9	8	﹀	いただきストリート	アスキー	48
10	15	︿	ワギャンランド2	ナムコ	47

大きな波は立たず

スーパーファミコン発売前後につき、ファミコンはチャート上の大きな変化はありません。が、順調に期待を集めつつある作品が3タイトル。12月発売予定の「ベストプレープロ野球'90」と「ワギャンランド2」の2作品と、来春の発売が予定されている「天地を喰らうII」です。

ところで皆さんはスーパーファミコンを入手できたでしょうか。品薄のため入手困難、あるいはソフトのラインナップ待ちなどの理由によってまだ買いを控えている人も多いようです。そんな影響が次号のこのチャートやおもちゃ店チャートなどに出るかもしれません。

LOOK OUT!



↑グラフィック面では、あちこちにマイナーチェンジが見うけられる。戦闘やコマンドのシステム・操作などはまだ未定。が、前作の続シナリオ、といった感じか？

今号の注目ソフト

発売はまだまだ先ではあるものの、早速前人気を獲得しつつあるカプコンの「天地を喰らうII」。前作は中ヒット作であったにもかかわらず意外と高い評価を得ていたものでした。2作目も同じ世界観を持ちながら、前作の内容を引き継いだストーリー展開が期待されます。移動速度やオート戦闘など前作で見せた新しさが、今回も見られるでしょうか。ともあれ、この作品も今後数ヶ月チャート上位にとどまり続ける作品の1つになることでしょう。

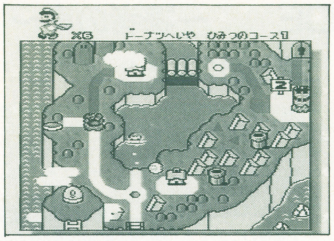
●得点の計算方法…メーカー名の横の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

READER'S VOICE 〜読者の声〜

11月21日、スーパーファミコン発売日の朝、新宿の量販店でスーパーファミコンを買おうとしている人達を集めてみました。ではどうぞ。

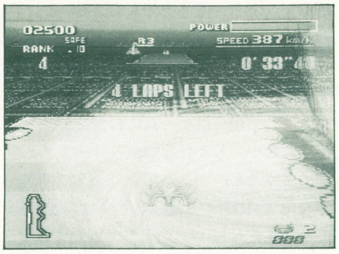
●もっと大勢の人が集まっていると思ってたのに、なんか拍子抜けですね。これだったら午後にでもゆっくりと来ればよかった。え、予約券ですか？　もちろん持ってますよ。でもこれってスーパーファミコン本体の予約券ですし、もしかするとソフトの方が売れ切れるんじゃないかと、それが不安で朝早く来たんです。でも、いらない心配だったみたいですね。　（22才・大学生）

●どの店も完全予約制なので、さすがに並んでる人はいないと思ってたのに、西口の某ディスカウントショップの前には開店前にひとだかりができてました。当日売りはしないって店員が拡声機でアナウンスしても動こうともしないし、なんか妙な後景でした。　（19才・予備校生）



↑スーパーファミコンを発売当日に買った人は、まず間違いなくこのソフトを同時に買っていた。任天堂が誇る世界的スター、マリオくんの最新主演作品「スーパーマリオワールド」

↓現在はあまり注目を浴びていないが、いずれ口コミで人気が広まるような気がする。家庭用TVゲーム機におけるレースゲームとしてはだんとつの出来晴え。「F-ZERO」



読者が選んだほしいソフト PC-ENGINE TOP 10

ファミコン必勝本VOL.22・23のアンケートハガキより

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	═	桃太郎伝説II	ハドソン	178
2	3	︿	ボンバーマン	ハドソン	112
3	8	︿	イースIII	ハドソン	53
4	4	═	メルヘンメイズ	ナムコ	50
5	6	︿	らんま 1/2	メサイヤ	36
6	—	︿	コズミックファンタジーII	日本テレネット	33
7	7	═	天外魔境II	ハドソン	30
8	5	﹀	ワルキューレの伝説	ナムコ	28
9	—	︿	J.B.ハロルド#1：マーダークラブ	ハドソン	17
10	2	﹀	サイバーナイト	トンキンハウス	14

●桃伝II連覇！

予想通り桃太郎伝説IIが圧倒的な強さで、連覇を達成しました。また、トップ3をハドソンが独占。ハドソンはトップ10に5本を送り込み、老舗の貫禄を見せつけました。うーん、さすが。

とは言え、ハドソン安泰と言うわけではなく、各メーカーも虎視眈々と上位を狙っています。ゲームジャンルも多岐に渡り、様々なユーザーの、様々な期待に応えられるトップ10になりました。また、一時、移植ばかりでしたが、オリジナルの健闘が目立つようになったのも嬉しいですね。この調子でオリジナルに頑張って欲しいものです。

読者が選んだほしいソフト MEGA DRIVE TOP 10

ファミコン必勝本VOL.22・23のアンケートハガキより

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	═	三国志列伝	セガ	102
2	3	︿	ダライアスII	タイトー	96
3	—	︿	シャイニング&ザ・ダクネス	セガ	50
4	2	﹀	ストライダー飛竜	セガ	40
5	5	═	コラムス	セガ	36
6	—	︿	アイラブミッキーマウス	セガ	30
7	—	︿	アドバンスド大戦略	セガ	27
8	4	﹀	バーニングフォース	ナムコ	26
9	—	︿	鮫！鮫！鮫！	東亜プラン	24
10	—	︿	モンスターワールド	セガ	19

オリジナル作に期待

突然3位に登場したシャイニング&ザ・ダクネス。発売予定の3月までまだちょっと期間がありますが、メガドライブに少ないジャンル、RPGだけに期待度もかなり高め。一方、根強い人気のシミュレーションは三国志列伝、アドバンスド大戦略ともに発売が若干伸びそう。この前人気をどこまで持続できるのか気になるところではあります。

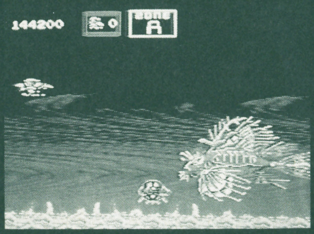
その他、定番タイトルのアクションゲーム、シューティングゲームが上位を占める中で健闘が光るのが「アイラブ！ミッキーマウス！ふしぎのお城大冒険」。発売日（11／21）後の動向にも注目。

LOOK OUT! —今号の注目ソフト—

↑アニメーションをフィーチャーした日本テレネット得意のゲームに仕上げて欲しいところです。（写真は前作「コズミックファンタジー」より）

今年の注目は、初登場6位のコズミックファンタジー２ー冒険少年バンー。ROM2の機能をいかした、しゃべりまくるキャラ達とビジュアルシーンで人気の高かったRPGの続編です。と言っても、登場人物等は、前作とは異なるようです。発売予定が来年3月と言うこともあり、価格、内容等、まだ不明の点も多いのですが、前作が人気のあった分、期待も高いのでしょう。今後内容が明かになるにつれ、さらに人気がアップしていくと思われます。

LOOK OUT! —今号の注目ソフト—



↑アーケードでは難易度が高かったから、移植を喜んでる人も多いでしょう。本家本元のタイトーからの発売ということで、期待も高まります…

いよいよ12月20日、メガドライブでダライアスIIが。ストライダー飛竜に続く8Mソフト。だから値段もちょっと高めで8900円。けど、アーケードでハマった人にとってはそれ程高く感じられないかもしれませんね。それよりも関心事はあの迫力あるキャラ、パワーアップ、サウンドが味わえるのか、という移植の出来でしょう。

詳しく知りたい人はTVゲームブロードウェイ、メガドライブのコーナーをどうぞ。参考にして下さいね。

●得点の計算方法…メーカー名の横の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

READER'S VOICE ～読者の声～

●ようやくスーパーファミコンを買えた。嬉しい。でも、本体そのものは高いとは思わなかったけど、ACアダプターやらAVケーブルやらを別個に買って、さらにソフトを２本とも買ったら４万円近くがすっ飛んだ。これで当分はゲームにお金をかけらけそうにない。しかたないからスーファミを極めようっと。（25才無職）

●なんでRGBやS端子のケーブルが売ってないんだ～っ！（21才学生）

↑新宿のとあるカメラショップではSFC発売見合わせの告知。人影はほんの少し

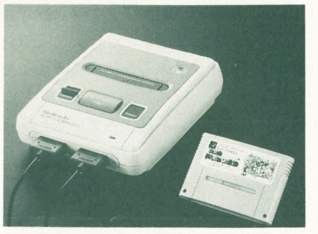
↓が、銀座のとあるおもちゃ店ではごらんの通り。朝から並んだ人は無事入手できたとか

SHOP'S VOICE ～お店の声～

スーパーファミコン発売直前や当日のお店にそれぞれの状況をインタビューしてみました。お店はいずれも都内のものです。

●スーパーファミコン本体はおろかアダプターなどのアクセサリー類でさえ数がそろわないので、発売はしばらく様子を見てからにします。

●とりあえず予約券は配布しましたが、なにしろ台数が少ない。「ドラクエⅣ」以下だと思いますよ。



↑少なかった本体の初回出荷台数。「ドラクエ」のような混乱をさける手段でもあったのか

読者が選んだほしいソフト GAME BOY TOP 10

ファミコン必勝本VOL.22・23のアンケートハガキより

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	＝	SAGAⅡ	スクウェア	261
2	2	＝	ウィザードリィ外伝Ⅰ	アスキー	191
3	−	︿	F1レース	任天堂	36
4	3	﹀	ツインビーだ！	コナミ	30
5	−	︿	熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン	27
6	−	︿	モンスターメーカー	ソフエル	24
7	−	︿	ちびまる子ちゃん	タカラ	20
8	−	︿	パックマン	ナムコ	19
9	−	︿	アメリカ横断ウルトラクイズ	トミー	18
10	−	︿	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	15

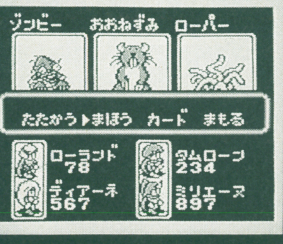
SaGaⅡトップ快走

トップの「SaGaⅡ」は、前作からの抜群の知名度に支えられてトップを走っている。しかし、これまたゲームボーイ初登場ながら知らない者はいない「ウィズ」が２位をキープしてトップをうかがう。当分はこの２本のRPGの一騎打ちの様相を呈している。

同じ知名度という点では「ちびまる子ちゃん」「ツインビーだ」「くにおくん」「スーパー桃太郎電鉄」といったところも有望株。

「パックマン」は昔懐かしい向きにどこまで支持されるかが注目。クイズものの健闘を期待したい。

LOOK OUT! ─今号の注目ソフト─



↑かなり多くのことがらをカードでこなすのが他にない要素、というよりもはやこの作品ならではのカラーと言うべきか。フレッシュな感覚ではある。

「モンスターメーカー」に注目してみたい。ファンタジーカードゲームのゲームボーイ化という話題もあるが、ここは純粋に新趣向（ダンジョン等にカードシステム）を取り入れたいRPGという点を評価したい。

ゲームボーイという性格上、あまり複雑でないRPGがベストだと思うが、「モンスターメーカー」はそれにも合致している。

グラフィックもモノクロ画面がかえってカッコいいのも好感ができる。

玩具店売れ筋ソフト TOY SHOP TOP 10

11月16日付調査

今回	前回	動向	タイトル	機種	メーカー	得点
1	1	＝	Dr.マリオ	FC	任天堂	92
2	―	︿	ロックマン3	FC	カプコン	87
3	―	︿	三国志Ⅱ	FC	光栄	67
4	―	︿	テトリス	GB	任天堂	52
5	―	︿	F-1レース	GB	任天堂	50
6	5	﹀	スーパーマリオブラザーズ3	FC	任天堂	49
7	―	︿	Dr.マリオ	GB	任天堂	48
8	―	︿	スーパーマリオランド	GB	任天堂	45
9	6	﹀	SDガンダム外伝	FC	バンダイ	
10	―	︿	ツインビーだ！	GB	コナミ	

「任天堂」強し!!

４号連続１位を獲得したのが「Dr.マリオ」ショップでのデモプレイでも大人気のようです。この「Dr.マリオ」を含めて、今回TOP10中に、任天堂ソフトが６本ランク・インされました。'88年10月発売の「スーパーマリオブラザーズ３」や'89年６月発売の「テトリス」（GB版）が名を連ねているところが強さの秘密といえるでしょう。逆に言えば、今年後半以降、「コレ!!」というソフトが出てこないために、迷ったユーザーがとりあえず「任天堂」「マリオ」というブランド買いに走っているといえるのではないでしょうか？

LOOK OUT! ─今号の注目ソフト─

→計略、かけ引きの妙を楽しむ。「三國志Ⅱ」の醍醐味はここにあるという。シナリオ数６本も魅力

「Dr.マリオ」をはじめ、低年齢層ソフトが名を連ねる中、唯一大人向けソフトで健闘しているのがこの「三國志Ⅱ」です。しかも、14800円とかなりの高価格商品。良質ソフトであれば、価格にあまり左右されずに売り上げが伸びるのが、最近の傾向といえるようです。

・調査協力店

キディランド・原宿店、博品館トイパーク（銀座）のご協力により、編集部が独自に集計しました。

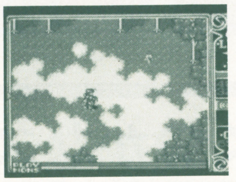
パソコンゲーム売れ筋ソフト
PERSONAL COMPUTER TOP 10

シムシティ強し！

今号の第１位はイマジニアの「シムシティ」。市長となり、都市を繁栄させてゆく、新しいタイプのシミュレーションです。近いうちにスーパーファミコン版も発売となるでしょうから、楽しみにして待っていてください。

２位の「ランペルール」はナポレオンを扱ったシミュレーションゲーム。３位の「銀河英雄伝説」も同じ。パソコンゲーム界では、まだまだシミュレーションブームが続きそうな気配です。

―今号の注目ソフト―



←「サークII」の画面。グラフィックの美しさと奥の深いシナリオが特徴

「サーク」の続編が発売され、話題を呼んでいます。VRシステムを導入したグラフィックもさることながら、今回は主人公の動きにジャンプが採用され、激しいアクションを楽しめます。

今回	前回	タイトル	メーカー	機種
1	1	シムシティ	イマジニア	PC-98, X-68K, J-3100
2	2	ランペルール	光栄	PC-98/88
3	—	銀河英雄伝説II	ボーステック	PC-98
4	3	DISK STATION#0	コンパイル	PC-98
5	—	DISK STATION 11月号	コンパイル	MSX2
6	—	Xak II	マイクロキャビン	PC-88
7	—	RAY-GUN	エルフ	PC-98
8	—	ピンクソックス3号	ウェンディマガジン	MSX2
9	—	ザークレジェンドスペシャル	マキシマ	PC-98
10	—	AI囲碁3	サムシンググッド	PC-98, J-3100, FM-R, PanacomM

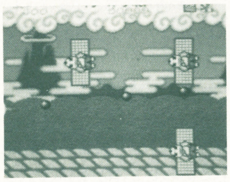
アーケード人気ゲーム
ARCADE GAMES TOP 5

11月15日発売ゲームマシンより

パズル３作強し

今回のチャートに名を連ねているソフトのうち、三タイトルがセガ社のパズル物。その中で最も多くの支持を得ているのが再新作の"コラムスII"今年の３月末にリリースされてから人気を博していた同名ソフトのパートII。対戦モードとフラッシュコラムスモードの二つのゲームが入っている２倍美味しいゲームになっています。初登場で３位の座に堂々付いたのはナコム社のピストル大名。妙なノリが受けています。

―今号の注目ソフト―



←ほんと独自の世界を作る妙なゲームなのだ。一度プレイしてみては…

ベラボーマンなど他社の作品とは一味違ったノリのゲーム造りを得意とするナコム社の最新作。ちょんまげの代わりにピストルの付いた大名を操作して敵を倒していく…音声合成もヘン

テーブルゲーム

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	2	雷電	セイブノテクモ	難度も内容もハードなシューティング
2	—	コラムスII	セガ	前作に対戦モードが付き、複雑になった
3	—	ピストル大名の冒険	ナムコ	人間型キャラの少々風変わりなSTG
4	3	コラムス	セガ	ポストテトリス派で結果的にNo.1ゲーム
5	5	テトリス	セガ	平成のゲーム市場を最も左右するゲーム

体感ゲーム（アップライト・コックピット型）

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	ファイナルラップ2	ナムコ	新コースをプラスしたグレードアップ版
2	2	ビーストバスターズ	SNK	気持ち悪いゾンビを倒し気持ち良くなる
3	—	GPライダー	セガ	通信機能付きのバイクレースゲーム
4	5	ハードドライビング	アタリ／ナムコ	3Dポリゴン使用のリアルレースゲーム
5	—	ビッグラン	ジャレコ	SFC版発表によってチャートインか

ディスカウントショップ売れ筋ソフト
DISCOUNT SHOP TOP 10

今号の調査協力店：新宿ヨドバシカメラ西口本店

安売りカゴに注目

取材日がSFC発売前々日だったので新製品ではゲームギアなどが目立っていた。また、店内に安売りのカゴが置いてあり、カゴ内商品はどれも手頃な値段が付いている。目玉は、「究極ハリスタ平成版」と「ファイナルファンタジーIII」が各￥1980。PC版「妖怪道中記」が￥680。メガドライブ「DJボーイ」が￥1980、ゲームボーイ「ウルトラマン倶楽部」が￥980とのこと。

↑東京は新宿に数店舗をかまえるヨドバシカメラ。JR新宿駅西口より徒歩５分、数々のカメラ店でにぎわう一角に位置する「ヨドバシカメラ西口本店」。

順位	タイトル	機種	メーカー	標準価格	ディスカウント価格
1	スーパーモナコGP	MD	セガ	￥6000	￥4200
2	三国志II	FC	光栄	￥14800	￥12200
3	アレサ	GB	やのまん	￥3500	￥2580
4	パックマン	GB	ナムコ	￥3500	￥2370
5	SDガンダム外伝	FC	バンダイ	￥6800	￥5400
6	女牌	GB	セガ	￥3500	￥2800
7	斬GEAR	GB	ウルフチーム	￥3800	￥3100
8	ツインビーだ！	GB	コナミ	￥3500	￥2720
9	グラダナ	MD	ウルフチーム	￥6800	￥4760
10	ラストハルマゲドン	PC	ブレイングレイ	￥7500	￥5250

NEWS FILE vol.1

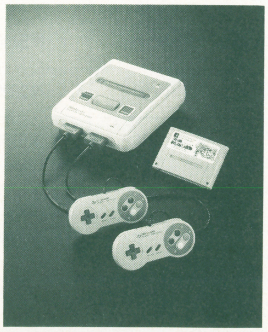
スーパーファミコン発売/ 混乱なく静かなスタート

年内出荷60万台に対して150万台の発注で混乱も予想されたスーパーファミコン発売日11月21日は平穏に終了

「注文150万台を超す」「任天堂『抱き合せ』を警戒」（朝日新聞11月13日)、「ブーム過熱クリア不能」「予約はるか150万台」(産経新聞11月17日)、「絶好調の予約に膨らむ期待・不安」「独走続く？ 品薄で混乱？」(日経流通新聞11月17日)。スーパーファミコン発売を21日に控えた新聞の見出しである。が、かつてのドラクエフィーバーの時の混乱を期待しているかのような感じさえ覚える。

こんな期待と不安の中、21日スーパーファミコン発売の日をむかえた。しかし、マスコミの予想に反して、ほとんど混乱のないスタートとなった。

その理由の1つは、今年2月「ドラゴンクエストⅣ」の発売のときに見られた学校



➡スーパーファミコン(¥25000)とスーパーマリオワールド(¥8000) ほとんどのユーザーがこの組み合わせで購入する 価格は共に税込

⬆銀座、博品館前には約140人の行列ができた

を休んで並んだり、ゲームソフトをひったくるといった事件で社会的問題になったことから、任天堂、流通関係各社も慎重に対応、ほとんどの販売店が混乱を回避するため予約制を導入したためである。また、予約販売にしたためか、いわゆる抱き合わせ商法も販売店段階では見られなかった。

21日発売当日、予約券を持った人々はスムーズに販売店からスーパーファミコンを購入していった。

予約受け付けをせず、当日の先着順で店頭販売を行った銀座の博品館には、20人ほどの熱心なゲームファンが、前日午後9時頃から集まり始め、当日朝を迎えた。また大阪でも、日本橋の電器店街の先着順で販売するショップ前で徹夜組が列を作る姿が見られた。結局、当日10時頃までに博品館前の行列は140人ほどになったが、ほぼ全員にスーパーファミコンは渡ったようだ。

一方、当日発売を見合せた新宿ヨドバシカメラにも午前9時30分ごろ50〜60人の人だかりができた。また、予約販売を知らず、子供の代りにスーパーファミコンを買いにきた父親や母親たちの間には、途方にくれた姿で「予約販売のみ」と書かれた紙を恨めしそうに見つめている光景も見られたが、大きな混乱はなかった。

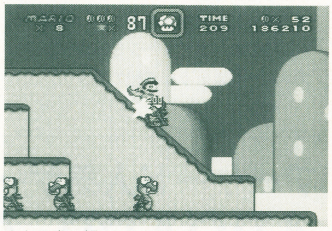
デパートでも状況は同じで「9月から予約を始め10月中に今年分の入荷は予約が完了しています。今後も来年入荷分に関して予約を受け付けております。今日（21日）は行列はなく平常通りです」（銀座・松屋デパート)。ほかのデパートも同様の答えがかえってきた。

ソフトのほうについては、ある販売店での売れ行きを見た限りだが、ハードに共に「スーパーマリオランド」は全員が購入し、「F-ZERO」とあわせ2本とも購入する人も6割以上に達するという状況だった。事前に購入資金を用意していたベビーユーザー中心の購入者層ということだろうか。

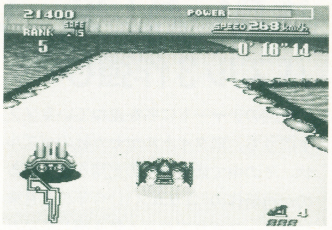
初日に混乱がなかったとはいえ、スーパーファミコンが購入希望者全員に行渡ったわけではない。冒頭の新聞記事にもあるとおり、任天堂への問屋からの発注は発売日に150万台に達しており、年内出荷数は60万台のため品薄状態は当分続くことが予想される。そこで気になるのは、今後のスーパーファミコン供給体制。スーパーファミコンを製造している任天堂では当初月産30万台の予定でいたが、急遽増産体制を敷き、増産体制の整う来年3月には月産40万台、その後さらに増産体制を整えて50万台体制にまで引き上げる予定だという。

しかし、現状ではすでにどの販売店、デパートとも年内販売分は予約でいっぱいの状態のため、予約からもれた人は来年まで待たなければならないことになる。いくついくつかの販売店ではクリスマス商戦用にスーパーファミコンをストックしてあるという情報もあり、どうしてもという人はこまめに販売店に足を運べば購入できる可能性があるかもしれないが…。

さて今後のスーパーファミコンについてだが、情報によるとまず来年の秋あたりからアメリカへの出荷が始まる模様だ。場合



⬆任天堂の顔、スーパーマリオシリーズ



⬆迫力のサウンドとグラフィック、F-ZERO

によっては、出荷が始まった頃には、一時のゲームボーイのようにふたたびスーパーファミコンが品薄状態になる可能性も否定できない。また、シャープからの発売が決定したスーパーファミコン内蔵テレビなど、関連機器の予定だが、任天堂は当面内蔵テレビ以外の予定はないとコメントしている。ただ、業界内では外部記憶装置のCD-ROMプレイヤーが早ければ、来年末から再来年の春には登場するのではないか、という噂が根強くささやかれている。その根拠は、大容量を必要とするソフトの登場と価格設定上のROM大容量化の限界、さらにCD-ROMの持つメリット（サウンドやグラフィック等）を生かしたゲーム創りにより、クオリティの高いソフトの要求が高まってくるとの観測からである。

任天堂としてもCD-ROMプレイヤーそのものの出現を否定しているわけではないわけで、おそらくはスーパーファミコンの次の戦略商品として時期を見ての発売を考えているのではないだろうか。

かつて幻とさえいわれたスーパーファミコンがついに発売となり、初心会のときの講演で、任天堂の山内社長は「ゲーム機に共存はありえない。来年はスーパーファミコン1色にする」と他機種に対して宣戦布告したが、ゲーム機によるサバイバルゲームもいよいよスタートを切った。

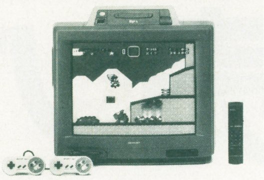
スーパーファミコン内蔵テレビ

●シャープ、21型スーパーファミコン内蔵テレビを12月5日より発売

シャープは、任天堂ともライセンス契約により、12月5日よりスーパーファミコンを内蔵した21型カラーテレビ21G－SF1を133,000円で発売する。

このテレビの特徴は、映像調整状態を記憶させたゲームポジションがあらかじめ設定されている点。リモコンで操作でき、目に優しく見やすいゲーム画面でプレイできる。ゲームポジションの他、映画ソフト用映画ポジション、テレビ放送用標準ポジションが設定されている。

また、ゲーム映像を輝度信号と色信号に分けたY／Cセパレート接続（＝高画質Sダイレクト接続）方式の採用により、ちらつきやクロスカラー・ドット妨害の少ない美しい画面でのプレイが可能となっている。AV機器接続可能ビデオ入力端子および拡張端子付き。



⬅スーパーファミコンの周辺機器にも対応する予定

セガ、16ビットパソコン発売へ

●IBM-PCおよびメガ・ドライブ対応16ビット機、来春発売予定

セガ・エンタープライセスは、日本IBMからPC基板のOEM供給を受け、来春より中・高・大学生をメインターゲットとした低価格の16ビットパソコンを発売すると発表した。

製品の主な特徴としては、①「IBM-DOSバージョンJ4.0／V」対応の日本語ソフトが利用可能、②IBM－PC／AT対応のゲーム、ビジネスソフト等の使用可能、③メガドライブのゲームソフトがそのまま使用可能、④中・高校生を対象としたワープロ、スプレッド・シートなどのソフト・パッケージをリリース等。

また、専用モニター、マウス等の周辺機器を同時発売する。

セガでは初年度10万台、次年度以降20万台の発売を予定している。

発売は来春（4月～6月）、価格は未定。

⬅NEC独占⁈のパソコンマーケットにどこまで食い込むか?

"セガゲーム図書館"全国展開

●サン電子、システムソフトがローカルホスト局として事業協力

セガは、11月3日より家庭に希望するゲームをダウンロードできる会員制の「セガ・ゲーム図書館」サービスを開始した。

また、これにともない全国10地点にホスト局を設置し、このホスト局の運営に参画する企業5社を発表、「セガ・ゲーム図書館」は共同で運営されることになった。

各ホスト局は各地域に設置するサテライト・コンピュータと会員ユーザーのメガドライブを通信で結び、各種ゲームソフトを供給することを主業務としている。さらに各地域における独自の情報収集、取材を主体的に行ない、会員に対してセガ及びサードパーティが提供するセガ・ネットワークニュース（企業情報、新作情報等）の制作協力も行なう。

同社ではメガモデムを使った通信システムの総称を「セガ・ネットワーク・システム」と名付け、昨年11月よりメガドライブを家庭用端末機にしたホームバンキングのための銀行アンサー「メガアンサー」を開始しているが、この電話回線による通信ネットワークシステムを、ホームエンターテイメント分野へ応用、拡充を図る戦術的ステップとして位置付けているのが「セガ・ゲーム図書館」である。これはユーザーのゲーム志向の多様化に伴い、その「遊び」にも対応を求められている市場環境を反映したものといえる。さらには会員数の規模拡大にともなう将来の多くの副次的なビジネス展開を目指している。

さて、この図書館を利用するためには、会員登録が必要である。

まずメガドライブ、メガモデム、セガ・ネット・カートリッジ「セガ・ゲーム図書館」を購入し、パッケージ内の入会申込書および自動引き落とし審を記入してセガへ郵送することになり会員登録される。これでIDパスワードが郵送される。このIDカードと名前を照合することにより、セガホストコンピュータにアクセスが可能となり、希望のゲームをダウンロードすることができるようになる。そして、約5分間のダウンロードで、希望のゲームをプレイすることができる。

⬆メガドライブとメガモデム、電話回線利用。

⬆ゲームのダウンロードサービスが中心になる。

「セガ・ゲーム図書館」の概要は以下の通り

1.「セガ・ゲーム図書館」開設日11月3日
2.必要な機器類と価格
メガドライブ21,000円
メガモデム＋セガ・ネット・カートリッジ「セガ・ゲーム図書館」12,800円
3.ホストコンピュータサテライト設置都市と会社
札幌（セガ）、仙台（セガ）、日立（中外アソシエーツ）、東京（セガ）、静岡（TOKAI）、名古屋（サン電子）、金沢（加賀電子）、広島（セガ）、福岡（システムソフト）
他全国主要都市に順次設置予定。
4.会員数　当面10万人を目標。
5.将来の展開可能性
会員数の推移に応じた本格的VANの導入及びネットワークシステムの開発
問い合せは03-743-7447（広報企画室）

ナムコから液晶ゲーム発売

●アニメの人気キャラ、ちびまる子ちゃんが液晶ゲームに

アニメやコミック、そしてテーマソングでも大人気の「ちびまる子ちゃん」が12月15日、液晶ゲームにも登場することになった。タイトルは「ちびまる子ちゃんのおかしでピーヒャララ」。ナムコから2,480円（税別）で発売される。

ゲームは、まる子ちゃん御用達の甘味処みつやを舞台にして展開されるアクションゲーム。

みつやの屋根に登ったクラスメート3人の男の子が落とすリンゴやアイスクリームキャンディを、下にいるまる子ちゃんを左右に動かしキャッチする。キャッチすると1ポイント。でも、お菓子をミスして3回落とすとゲームオーバー。レベルはI、IIの2つが設定されており、Iでは40点ごとに、IIでは50点ごとにボーナスステージが用意されている。

BGMとして流れる「ピーヒャラピーヒャラ」とテーマソングの「踊るポンポコリン」も聞きどころ。

⬆対象を女性に絞った、珍しいゲームマシン

関西にプログラマー養成学校設立

今年、ヒューマン㈱が設立したテレビゲーム開発者養成学校の「ヒューマン・クリエイティブ・スクール」が話題となったが、91年度にサン電子㈱が、大阪にゲームプログラマー養成校「サン・コンピュータ・スクール」を設立する。

募集定員はゲームプログラマーコースの40名で、入学資格は高校卒業程度の学力を有した満18歳以上の男女で、将来、ゲーム業界で活躍を希望し、BASICレベルのプログラムが理解できている者。

修業年限は1年で全過程終了。納入金は入学金25万円、授業料50万円、実習費15万円、教材費30万円の合計120万円（税別）。

選考方法は出願順に書類選考とし、場合によって面接を行なう。選考料は1万円で願書受付期間は来年1月1日から3月31日までとのこと。

関西方面の人で、将来、プログラマーとしてゲームを創ってみたいと思っている人は問い合せてみたらいかがだろうか。

（問い合せ先・06-375-1269同スクール）

カプコン、株式を店頭公開

ロックマンなどでおなじみの㈱カプコンが10月16日付けで、株式が店頭登録銘柄として公開され、公募価格1万2800円に対して1万3500円の初値で取引が開始された。

株式が店頭に公開されて売買が行なわれるためには、厳しい審査があり、その会社が社会的にも経済的にも認められなければならない。つまり、株式が公開されるということは、その会社が社会的地位がアップすることを意味している。と、同時にゲームソフト会社の社会的地位が向上していることも意味しているといえるだろう。

ゲームソフトに関連した会社で株式が公開されている会社としては任天堂（1部）、コナミ工業（1部）、セガ（1部）、バンダイ（1部）、ナムコ（東証2部）、アスキー（店頭）などがある。

カプコンは90年3月期の売上高が177億1000万円で、株式公開により資本金は11億6450万円から65億6550万円になった。

アンケート特集 読者アンケート人気上位ソフトの買い得度をチェックする

年末年始発売ソフトはコレを買え!!

年末は、いつもにもまして大量のソフトが発売されます。何を買うべきか、迷っている人も多いでしょう。そんな人は、迷わずこの特集を読んで下さい

CHECK 欲しいソフトは面白い？
——6大ゲームマシンの人気ソフト実力チェック

& ADVICE 花より実をとるゲームライフ
——価格以上に楽しめる高品質ソフト紹介

1990年がもうすぐ終わる。しかし、TVゲーム業界はこれからが山場。いわゆる年末商戦に向け、各社が一斉に大量のソフトを発売する。ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギア、スーパーファミコン。主要ハードだけを取り上げてみても、年末年始に発売されるソフト総数は膨大なものになる。

ほとんどのユーザーは限られた財布の中身を横目に見ながら、年末年始のゲームライフを充実させるため、どのゲームを買うべきか迷っている最中だろう。しかし、あまりに膨大な量のソフトの前で、どのソフトが本当に面白く、どれがつまらないソフトなのか、そして自分に合ったソフトはどれなのかが判断できないまま、苦しんでいるのではないだろうか？

そこで、年末年始に発売されるソフトの中で、読者アンケートハガキによる人気の高かった物を、各機種ごとに上から5本抜き出した。そして、それぞれのソフトについての評価と、そのソフトについて、どんなタイプの人がそれを楽しめるのかの指針を示すことにした。また、人気こそ高くはないものの、捨てがたい味のあるソフトについても触れることにした。

これを読んで自分に合ったゲームを見つけ出し、楽しい年末年始のゲームライフを送れたなら、とても嬉しい。

SUPER-FAMICOM
文／野安ゆきお

CHECK & ADVICE

スーパーファミコンに関しては、ハード本体の発売が11月21日ということもあり、年内発売のソフトは8本だけ。これらはすべて一定レベルを越えた良質ソフトであり、いわゆるクソゲーはない。ここでは他のハードのように数多いソフト群の中から選んで紹介する。ということはしていないので、その点は理解した上で読んでほしい。

読者アンケートハガキによる人気ソフト第1位に君臨するのは「スーパーマリオワールド」——通称スーマリ4。マニアにではなく、一般ユーザーにこそ楽しめるよう作られている。アクションが苦手な人から、アクションにはちょいとウルサイ人まで、誰でも楽しめる文句なしの傑作ソフトだ。

第2位は、ゲームセンターで人気のあったシューティングゲームの「グラディウスIII」。アーケード版の初心者を拒絶したぶっとび難易度も改善され、3段階の難易度設定が可能になった。シューティングファンならずともプレイしてほしい1本だ。

第3位は、これまたアーケード版のヒット作「ファイナルファイト」。ハードの限界により今までの家庭用ゲーム機では表現できなかった「敵をぶっ飛ばす壮快感」が、ようやく家庭で味わえるようになった。ストレス発散のアイテムとしては最適だろう。

第4位は「ポピュラス」。神の視点から種族同士の戦いを見つめる新感覚のストラテジィ（戦略）ゲーム。1つの面は30分〜1時間でクリアできるが、最終的なエンディングを見るのには100時間以上必要。じっくりと腰を据えて物事を考えるのが好きな人には絶対のオススメ。死ぬまで遊べる。

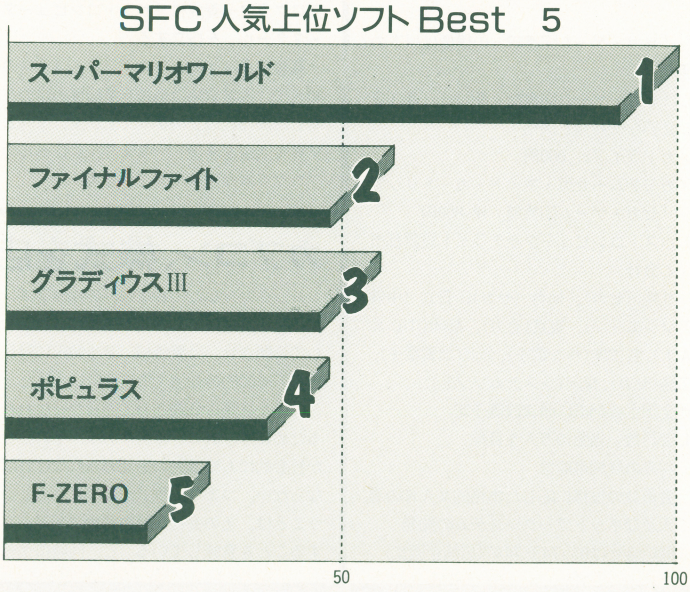
第5位は「F-ZERO」。本家任天堂が送る近未来レースゲーム。✚ボタンの左右と、L、Rボタンの複合による微妙な車体操作は絶品。スピード感も今までのレースゲームとは比べものにならないほどだ。クセがなく、誰でも楽しめる1本である。

最後に、このランキングに出てこなかった3本の年内発売ソフトを紹介する。

「パイロットウイングス」。浮遊感がとても気持ちいいフライトシミュレーション。未経験者でも楽しめるため、お父さんにスーファミの魅力を伝える切り札になりそう。

「アクトレイザー」。人を繁栄させるモードと魔物と戦うモードの2つが合わさったゲーム。アクションゲームとしての色合いが強いので、買う人はそのつもりで。

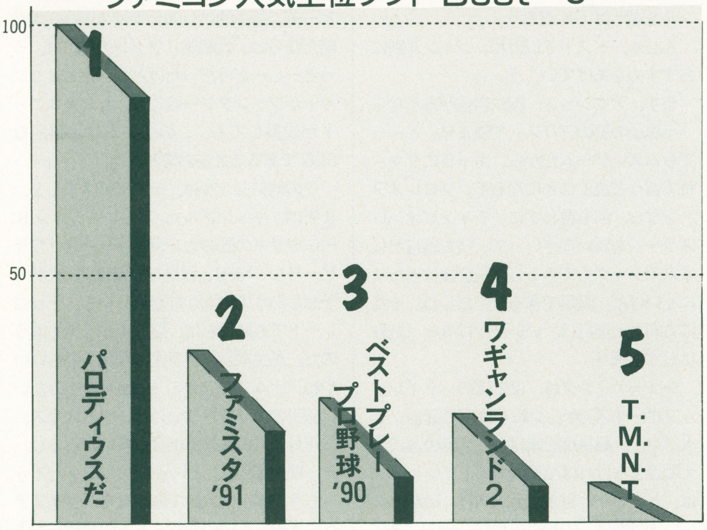
「ボンバザル」は面クリタイプのアクションパズル。頭を絞って考えるのが好きなら楽しめる。1面ごとにパスワードがあるので、1日1面ずつゆっくり遊ぶのもいい。



※グラフは読者アンケート人気1位のソフト得票数を100とした場合の各ソフトの概算得票数を表わしています。

FAMI-COM 文／手塚一郎

ファミコン人気上位ソフト Best　5



CHECK & ADVICE

「年末年始はコレを買え！」という原稿を書くことになったけれど、ぼくはかなり偏ったゲームの趣味をしているわけで、だからあまりウノミにはしないでほしい。ま、参考程度に読みながしてください。

まずは、読者アンケートハガキで集計した「読者がえらんだほしいソフト」の中から年末年始に発売される作品５つを選び、これらについて書いていきたい。

第１位はコナミの「パロディウスだ！」。発売日は11月30日なので、もう買って遊んでいる人もいると思う。このゲームはアーケード版からの移植。今なおゲームセンターでは大ヒット中だね。見た目よりも難易度が高いので、くやしい思いをした人も多いはず。で、ファミコン版。残念なことにあの「グラディウスII」ほどのクオリティの高さは望めない。少々雑な印象すら受けた。あまりに「グラII」の出来が良すぎたためかもしれないけれど……。だから、ゲームセンターでやりこんだ「パロディウス野郎」よりも「パロディウス処女」向けってところだろう。あまりにアーケード版を愛しすぎた人は悲しんでしまう部分が目についてしまうからね。キャラクターのちらつきや操作の重さなんて気にならないぜ！という人は別だけど。興味のある人はどうぞ。ぼくは友だちに買わせて遊ぶつもり。

続いてナムコの「ファミスタ'91」。もはや定番となったこのシリーズ、ただ新しいデータを入れただけというのではなく、さらに良い作品にしようと究極のシステムを模索している点を評価したい。そんなわけで今回の「ファミスタ'91」にも新しいシステムがいくつも導入されている。その中でも一番の目玉が「守備データ」だろう。これまでは打撃データの充実さばかりが前面に押し出されていたわけだが、それだけではキャラクターに本当に個性を与えたことにはならない――こんなコンセプトの元に「ファミスタ'91」は生まれたわけだ。守備データの導入に伴って、選手は当然のことながらエラーをするようになった。チーム選びや選手の使い方にも、より考えさせる作品に仕上がっている。もちろん「エラーなし」のモードも用意されているので安心してほしい。野球ゲームのファンなら買い。そうじゃない人も興味のある人はどうぞ。友だちが遊びに来たときに役立ちそう。

次は「ベストプレープロ野球'90」。今回の作品からはプロ野球協会の認定を受けたため選手の名前が実名で登録されている。大したことではないかもしれないけれど、やっぱり実名ってのは気持ちいい。特にこのシリーズはシリアスな部分が売りなわけだから、雰囲気を大切にする意味でもうれしいバージョンアップ（？）と言えるだろう。その他の売りはというと、日本シリーズモードが加えられた点だろう。タイトルに"プロ野球"なる文字が入っているので当然かもしれないけれど、うれしいことは確か。プロ野球はシーズンオフに入ってしまったが、これで来季の行方をシミュレーションしてみるのも楽しいかもしれないね。で、結論。野球が好きなら買い。ただし、ひとりでは楽しさも半減するので、毎日のように友だちが遊びに来るような人向けかもしれないね。観ているだけで盛り上がれる数少ないゲームだ。事実、ウチの事務所では仕事が手につかなくなるほどだったぐらい。

次、ナムコの「ワギャンランド２」。前作からシステム上の大きな変更はないものの、楽しめる作品仕上げられている。ゲームはサイドビューのアクション。主人公はジャンプと武器のワギャナイザーを駆使して進んでゆく。前作で好評だったボスとの戦闘も、さらにパワーアップされている。今回は「音神経衰弱」なんていうものも用意されており、またまたぼくらを苦しませてくれる。前作のファンなら迷わず買いの作品だ。また、アクションは「ロックマン」のようにキビキビしてなくちゃヤダという偏見（笑）を持っていない人なら十分に楽しむことができるはず。

最後はコナミの「T.M.N.T」。これはアーケードからの移植なので、そちらのファンなら買っても損はしないと思う。内容は忍者ガメの活躍する格闘モノ。各所に仕掛けられているトラップなどが、なかなか楽しませてくれる。が、キャラクターや雰囲気がアメリカ風なだけでなく、ゲーム自体もそうなので、楽しめる人楽しめない人が明確に分かれそう。だから、このソフトを買おうかどうしようか迷っている人は、まずゲームセンターに足を運ぶといいだろう。そこでアーケード版をプレイしてみる。おもしろいと感じた人は買う。そうじゃない人は自分の勘に頼ろう。

さて、後半は年末年始からは外れてしまうけれども、ぼくの独断と偏見に満ちたおススメ作品をリストアップしてみる。

まずはトンキンハウスの「ガンナック」。知っている人も多いだろうけど、この作品は「ザナック」などを創ったあのコンパイルの手によるもの。だあら、「ザナック」ノリのシューティングが好きな人は買いましょう。ぼくが凄いな、と感じたのは「コンフィグレーション・システム」の充実ぶり。サウンドテストや難易度などが変更できるだけではなく、キャラのチラつきを我慢してでもスピードを優先させるか、それともスピードを遅くしてチラつきをなくすかを選べたり、敵の撃ち返し弾の有無などまで設定が可能だから驚く。気持ちが悪いほど（失礼）プレイヤーに対する配慮がなされているのだ。だから、シューティングの初心者から上級者まで幅広く楽しめる。展開が少々単調なのが残念だけど、おススメします。

次はパズルゲーム。これは文句なく「サンリオカーニバル」を推す。内容は「テトリス」＋「コラムス」で、見た目は「ドクターマリオ」だけど楽しいゲーム。特に２人用の熱さは、究極になのである。毎日プレイしている。もう百回以上は遊んだ。値段も3980円と安い。買おう。

最後はアクション。コナミの「悪魔城スペシャルぼくドラキュラくん」とカプコンの「パジャマヒーロー」をおススメする。どちらも少々スローテンポだが、先をあせらずにじっくり遊ぶなら苦にならない。

前者は「ドラキュラ」シリーズのパロディっぽいところがあり、そのファンは楽しめる。が、かなりシビアなゲームで、気の短い人には向かないかもしれない。

後者は多彩な展開が売り。謎解きをメインに据えており、ハードなアクションは望めない。でも、いいゲームだと思うよ。

GAME BOY 文／RYO-II

CHECK & ADVICE

トップの「SaGa II」はネームバリューもあって人気を集めている。システムのほうも前回とほぼ同じ。キャラクターによって違った成長システムや定評のあるシナリオも健在で安心してプレイでき、RPGを初めてやってみようと思っている人にもお奨めの１本。

「SaGa」は前にやったからもういいという人には５位の「モンスターメーカー」を薦めたい。このゲーム、基本はRPGだが、ダンジョン内では通路に敷き詰められたカードを１枚ずつめくりながら進んだりというカードゲームもあって、雰囲気の違ったRPGが楽しめる。

２～４位は２Ｐモードがおもしろいゲームがそろった。

「Ｆ１レース」は別売りの４人用アダプター使用で４人同時プレイによる迫力のバトルが可能となる。Ｆ１パイロットの目から見た光景がディスプレイに映し出され、スリップストリームからの追い抜きや、アクセルを細かくオン・オフさせるアイルトン・セナのいわゆるセナ足もシミュレートでき、興奮最高潮のバトルが体験できる。

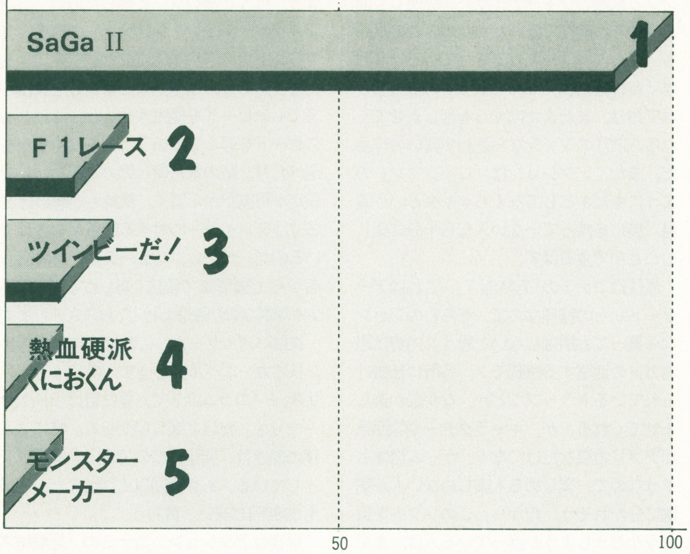
「ツインビーだ！」は対戦ではなく、２人で協力しあって進んでいくシューティングゲーム。アイテムもベルやキャンディー、フルーツとかわゆいものなのであとえばクリスマスや忘年会などのパーティで女の子との接点としてもベストゲームだ。

逆に「くにおくん」はけんか殺法炸裂で、男同士で集ったときには対戦すれば盛り上がること受け合い。実力の差がでるゲームでもある。

さて、ベスト５以外でお薦めソフトをさがすと、これからの年末年始に「アメリカ横断ウルトラクイズ」や「ハテナ？の大冒険」といったクイズゲームはそのままパーティなどの会合の盛り上げに使えるアイテムといえそう。内容もお固いものからマンガやアニメほか柔らかいものまでバラエティに富んでいるのだ。雑学知識もつくし。

スゴロク的で将棋っぽい雰囲気の「スコットランド・ヤード」は刑事が怪盗を追い詰めていくゲームで、これまでと違ったニュージャンル。アクションやRPGに飽きたという人には新鮮に映るゲームだ。でも、雰囲気は、あのダイヤモンドゲームのよう

ゲームボーイ人気上位ソフト Best 5



でもあり懐かしさを覚える（年か!?）。

推理とカンを働かせるゲームだったら「ネイビーブルー90」がある。海戦ゲームの「ネイビーブルー」のバージョンアップ版で、これは１Ｐよりも絶対２Ｐで対戦したほうがおもしろいゲームなのだ。しかもカンが大きな要素となっているだけに、すぐに誰でもへたうま関係なく対戦可能なところがナイス。コンピューターゲームっぽくないのが好きな人にもってこいだ。

アクションゲームファンには「グレムリン２」を。なんというか、マリオ的雰囲気だけれどスムーズさとかわいらしさでプレイするものを楽しくさせてくれる。ちりばめられているアイテムも楽しいし。難易度は中級クラスといったところ。

テトリスやDr.マリオはもういいけど、やっぱりアクションパズルしたい派は「KLAX」をどうぞ。テトリスパターンはジャンルとして定着した感があるが、これはその中でもレベルの高いソフトと言えそう。

アクションなしのパズルゲームという人には「ころダイス」がある。マス目上をサイコロころがし数字を合わせるというゲームで、けっこう数学的思考回路が要求されるので好きな人にだけお薦めしておきたい。

このほかでは次点の６位に「ちびまるこちゃん・おこずかい大作戦」が入っている。これはまだ、サンプルソフトが来てないので未プレイのため評価はさけるけど、流行に敏感で、カラオケはそろそろねという人はチェックをいれておく必要はありそう。

PC ENGINE

文／北枕獲

CHECK & ADVICE

てなワケで、読者の欲しいソフトのリストを眺める。ふーむ、これは、なかなか妥当なベスト５であるな。

「桃太郎伝説II」は確かに面白かった。現に私は、サンプルで三日ほど徹夜して、ラストまで行ってしまった。で、桃伝IIはとっても親切な RPG である。親切すぎて、ちゅょと物足りないってゆーか、食い足りない感じもあるんだけどね。まぁ、いろんな意味で、RPG 史上に残るゲームだと思うから、RPG ファンなら押さえときたいソフトだね。この親切さは、RPG の初心者にもいいだろう。

「ボンバーマン」。改めて書くこともないでしょ。アクションの秀作、おすすめです。対戦もハマるし。

「メルヘンメイズ」も、いいアクションだ。〝しっかりツボを抑えたナムコのゲーム〟の典型でしょ。オリジナルのファンには違和感があるらしいけど（オリジナルを知らないんで、どーゆー風に違和感があるのかは、よー分からんのですが）、ヘタはヘタなりに遊べるし、よっぽどアクションが嫌いならともかく、そうじゃなけりゃ買ってソンすることもないでしょ。

「らんま½」。ビジュアルシーンは、けっこう雰囲気出してる。で、肝心のゲームは…。操作法がねぇ、ちょっと複雑なのよ。乱馬を思い通りに操るには、練習が必要だと思う。熱闘モードで、特訓をするのがいいかもね。てなワケで、それなりにアクションをやり込んでる人向き、ですかね。アクション苦手の人は…、連射パッドでそれなりに進めるけどね。

「J.Bハロルドシリーズ#１殺人クラブ」。丹念に丹念に聞込みを続ければ、道は開ける。そうゆー意味では、初心者向きと言えるかもしれないな（かなり根性いるけどね）。もちろん、中級者以上なら〝灰色の脳細胞〟をフル稼動させればよいのだ。取り込みのグラフィックや BGM も一級品だよ。

つーワケで、ベスト５のゲームは買ってソンするのはないと思うよ。お好みのジャンルを選べば OK だろう。

んじゃ、ベスト５以外ね。ジャンル別におすすめをあげていこう。

まず、アクション。腕に自信があるなら、「不思議の夢のアリス」で決まり。とーってもムズいゲームだから、キャラにダマされて買うと泣くことになるぞ。プロレスファンなら、何も言わずに「チャンピオンレスラー」を買いなさいって。技も豊富だし、４人でタッグもできるし、飛び技は当たりにくいけど、満足できるデキだしね。それに方向キー連打は、いい汗かけるぞ（気分はもう体感!!）

シューティングは、ほのぼの「トイショップボーイズ」か、ぐねぐね「天聖龍」。２人プレイ。難易度設定付き、武器の選択さえ間違えなければ結構進めるトイショップは、どっちかと言えば万人向け。敵がカタ〜い天聖龍は、中級以上かな。一応、フリーコンティニューだけど、先の面でハダカになると、やっぱツライし。ま、学習型ってゆーか、やり込めばやり込むほど、応えてくれるんで、やりがいはあるね。俺は誰にも負けない！ 天下無敵のマニアだ!!って方には「アヴェンジャー」をおすすめね。

RPG は…、桃伝IIだけか。

アドベンチャーも…、ハロルドぐらいと。

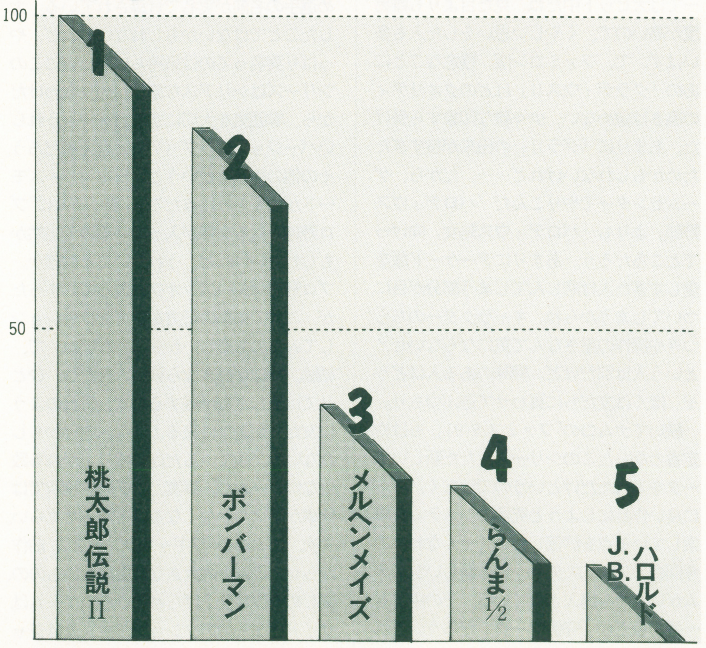
SLG。うーん、「バスティール」と「マスターオブモンスターズ」か。どちらも戦術級ってことになるワケだけど。戦闘や占領がアクションになるバスティールは、ユーザーを選ぶでしょうね。一応、オートバトルはついてるけど…。コンピュータってアホだし。うーん。普通の SLG ファンは遠慮…かな。アクションに自信があれば。スーパー大戦略ファンタジー版のマスターオブモンスターズは、ウォー SLG が好きならどーぞ。基本的にシステムはスーパー大戦略だからね。大戦略IIファンの私には、うっとーしーだけだったけどね。たとえユニットがファンタジー風でも、たとえユニットが成長しても、このゲームは本格的な SLG であることをお忘れなく。

その他ジャンルは、一括で行きましょ。まずは、ギャンブル・シミュレーション R.P.G ウサギの国のカンガルーレース「ワラビー!!」。つまり、競馬なんだけど、大勢で予想しあうのはなかなか楽しいし、チョコレートでも賭ければ、盛り上がり方も違うのだ。馬主ならぬワラ主になれるのもいいやね。ナムコのファミリジョッキーみたいに騎手の役はできないけど。クリスマス、お正月と人の集まる機会も多いだろうし、そーゆー場面にはピッタリのソフトだろう。

もう１本。大人数で遊ぶなら「クイズアベニュー」もいいかな。５人の早押しもよし、よってたかってクエストをやるもよし。ナゾラーランドもそうだったけど、クイズって盛り上がるんだよね。うん。

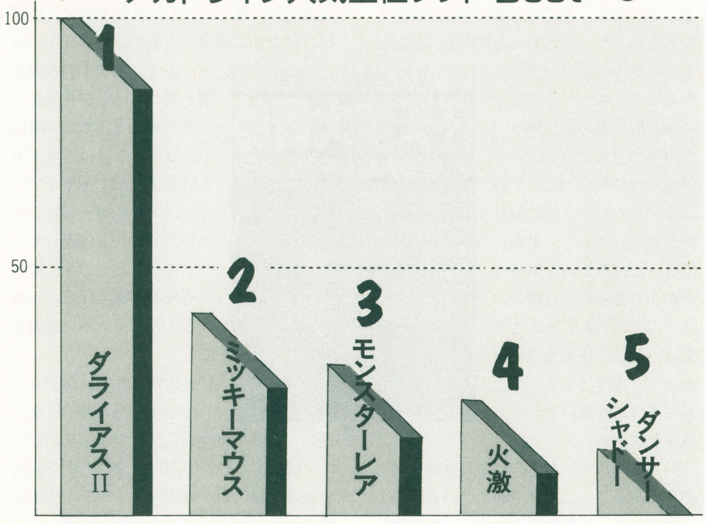
２本のパズルゲーム、「スピンペア」と「ZIPANG」は、どっちもそれなり以上に遊べる。スピンペアはコラムス風、ZIPANG はロードランナー風（？）。スピンペアは地味な画面でソンしてるけど、いやいやどーして中毒性が高いです。ところで、ファミコンの名作アクションパズル、ソロモンの鍵を知ってる？ もし、キミが知らないのなら、ZIPANG をプレイしてみる価値があるだろう。ま、ゼル伝に対するニュートピアみたいなもんですな。

PC エンジン人気上位ソフト Best 5



MEGA DRIVE & GAME GEAR 文／成沢大輔

メガドライブ人気上位ソフト Best 5



CHECK & ADVICE

何だかんだ言っても「ダライアスII」の人気は高いですねえ。何でだろう。PCエンジン CD-ROM版がよくできていたから、はたまた業務用の熱烈なファンが多いからなのか。どっちでもいいけど、正直言ってベスト1としてお勧めできるほど個人的には評価していません。私も CD-ROM版にははまり狂ったほうだけど、あれはホントに良く出来ていた。オリジナルが3画面なのに、1画面に縮小したとは思えないほどの見事さ。だのに2画面を縮小したIIがどうして…。詳しいことはブロードウェイのほうに書いたのでそちらを参照のこと。熱烈ファン以外の人は、しばらく様子を見るのがよいかも。

2位は「ミッキーマウス」か。これに関しては何にも言わない。もう発売されているが自信を持って推します。いいゲームです。私は既に買いました。ちょっとクリアまでの時間が短い気もするが、その分は価格と美しいグラフィックでフォロー。何度プレイしても飽きさせない。

おおっと、「モンスターレア」が3位ですかい。やっぱり業務用の移植は強いねえ。太目のころころした体型が好きで。動きがスムースなのが好きで、BGMがしっかりしているのが好きな人はおやめになったほうがよいのでは。上にあげた点がどうでもいいやと思える強靱なパワーの人はどうぞ。私にはそんなパワーはないので遠慮させていただきます。

4位の「火激」はまだ真剣にプレイしたことないので申し訳ないけどパス。ただ、以前取材で見た時はけっこう奇妙な味を出していて、うまく完成すれば化けるかもと思った記憶があるなあ。

5位には「シャドーダンサー」がランクイン。これは微妙なところかな。去年の「ザ・スーパー忍」ほどの出来だったら文句なく2重丸のお勧めなんだけど、その域には今一歩届いていない。しかし、犬を使った攻撃システムには見るべきものがある。こうなると趣味の問題！　と一言で片付けてしまえば何にもないけど、それもなんだしなあ。これだけ悩ませるんだからやはり買って損はしないソフトなのかもしれない。少なくとも私は買うつもりではあるけど。

ランクインしていないところからもいくつかお勧めできるソフトを取り上げてみよう。実はここにいい物が隠されている!?

まずは「キューティ鈴木のリングサイドエンジェル」。もしかしたらメガドライブ初のHソフトかもしれない。それほど各プロレスラーの動きと体型がナニなのだ。画面上に表示される苦しい時の顔もなかなかで、その手のが好きな人はさりげなく買ってこっそりとやるがよろしい。もちろんおとーさん、おかーさんの目の前で遊んでも何らやましい点はありません。念の為。

出来だけなら「ぎゅわんぶらぁ自己中心派・片山まさゆきの麻雀道場」が抜群にいい。ただ、麻雀だから好きじゃないと意味がない。普遍性のある傑作とは言い切れないのが残念だけど、麻雀好きなら必ずはまれるはずだ。

「ゲイングランド」もわりといいし、私は好きなんだけど、これはプレイヤーを選びそう。「スタークルーザー」も「ハードドライビン」にも同じことが言える。ポリゴンを使った2作ね。長物をプレイしたいのなら「スタークルーザー」、妙な感じを味わいたいなら「ハードドライビン」ってところかな。私はどちらかを選べといわれたら、「ハードドライビン」のほうを取るけど、はっきりいって好みでそういっているだけだから。「ハードドライビン」のほうがいいゲームとは思わないでね。どっちもどっちだね。

ジャンル別……にお勧めをソフトを上げようかと思ったんだけど、年末発売物はシューティングかアクションかその他少数かというところである。1月になってようやくシミュレーションが増えるぐらいだ。となるとここはジョイスティックを買ってアクションとシューティングの良作をプレイするのがいいってもんでしょう。アクションなら「ミッキーマウス」と「シャドーダンサー」、シューティングはちょっと前の発売になるけど「鮫！鮫！鮫！」かな。ここではふれられなかったけど、「鮫！鮫！鮫！」はかなり業務用に忠実で、かつ難易度が落としてあるからだれでもとっつきやすい。去年はセガから「TATSUJIN」が出たけど、レベルから見ればこちらのほうが上。後は趣味の問題で切り捨てさせていただきます。

そうそう。ゲームギアってのもあったっけ。また未見のゲームがあって何とも勧めづらいけど、あえてなら「ワンダーボーイ」かな。ボタン操作も複雑すぎず、ほどほどのアクション。激しいアクションが平気な人なら「G-LOC」があるけど、どうかなあ。それよりもチューナパックを買って有馬記念に持っていくほうがなんぼか役に立つことか。もちろん電車の中ではゲームを……この年でそんなことができるわけないでしょ！

おすすめソフト ジャンル別リスト

ACTION

SF ●スーパーマリオワールド／任天堂／発売中／¥8000※
●ファイナルファイト／カプコン／12月21日／¥8500
●F-ZERO／任天堂／¥7000※
●アクトレイザー／エニックス／12月16日／¥8000
FC ●ワギャンランド／ナムコ／12月14日／¥5800
●T.M.N.T.／コナミ／12月7日／¥7000
●悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん／コナミ／¥7000
●パジャマヒーロー／カプコン／12月7日／¥6200
GB ●熱血硬派くにおくん・番外乱闘編／テクノスジャパン／12月7日／¥3500
●グレムリン2／サン電子／12月21日／¥3400※
PC ●ボンバーマン／ハドソン／12月7日／¥5300
●メルヘンメイズ／ナムコ／12月11日／¥5500
●らんま½／メサイヤ／12月7日／¥6800
●不思議の夢のアリス／フェイス／12月7日／¥6400
●チャンピオンレスラー／タイトー／12月14日／¥6600
●ZIPANG／パック・イン・ビデオ／12月14日／¥6200
MD ●アイラブミッキーマウス／セガ／12月21日／¥4800
●モンスターレア／セガ／12月22日／¥6000
●火激／ホットビィ／'91年1月／¥7700
●シャドーダンサー／セガ／12月1日／¥6000
●ゲイングランド／セガ／12月15日／¥6000

SHOOTING

SF ●グラディウスIII／コナミ／12月21日／¥7800※
FC ●パロディウスだ！／コナミ／発売中／¥5900
●ガンナック／トンキンハウス／発売中／¥6000
GB ●ツインビーだ！／コナミ／発売中／¥3500※
PC ●トイショップボーイズ／ビクター音産／12月14日／¥6200
●天聖竜／エイコム／12月21日／¥7200
●アヴェンジャー／日本テレネット／12月7日／¥6780
MD ●ダライアスII／タイトー／12月20日／¥8900
●鮫!鮫!鮫!／東亜プラン／発売中／¥6500
GG ●G-LOC／セガ／12月15日／¥3500

PUZZLE

SF ●ボンザバル／ケムコ／12月1日／¥6500※
FC ●サンリオカーニバル／キャラクターソフト／発売中／¥3980
GB ●クラックス／ハドソン／12月14日／¥3500※
●ころダイス／キングレコード／12月7日／¥3300※
●スピンペア／メディアリング／12月14日／¥5900

ROLE PLAYING

GB ●SAGA II／スクウェア／12月14日／¥4800
PC ●桃太郎伝説II／ハドソン／12月22日／¥7200

E.T.C

SF ●ポピュラス／イマジニア／12月16日／¥8800
●パイロットウィングス／任天堂／12月21日／¥8000※
FC ●ファミスタ'91／ナムコ／12月21日／¥4900

リスト中、SFはスーパーファミコン、FCはファミコン、GBゲームボーイ、PCはPCエンジン、MDはメガドライブ、GGはゲームギアを意味します。※印以外の価格は全て税抜きです。

■著者の仕事場

JICCブックレット「任天堂大戦略」の著者中田宏之さんは語る。

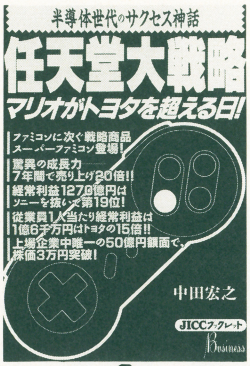
1955年岡山県倉敷市出身。週刊誌のフリーライター等を経て編集プロダクション㈱レッカ社を共同設立。編著書に『1970年大百科』(小社刊)などがある。

「任天堂大戦略」の執筆場所となった中田氏の仕事部屋。コラムニスト泉麻人さんと同じ建物の同じフロアにある。取材道具が居並ぶ取材直後。猫の名前はラン。パソコン用語「RUN」をもじって夫人が命名した。

HIPPON SUPPER!の読者に伝えたい、とても特別なメッセージ

ある意味で戦場だった場所

「それがモニターの中で行われる行為だからだろうか？　コンピュータゲーム、そして任天堂という会社は、特殊で隔離された存在として受け止められてきた。その殻が邪魔。そう、スーパーファミコンが出ようとしている今、とても邪魔な存在に思えてならない。ゲームはもっと世間と、世間はもっとゲームとコンタクトをとらなくちゃ。そう思って筆を取ったのは、熱かった今年の夏でした」



「こんな時代なのに、ゲームやゲームビジネスに偏見持ったりしてると、あんた、危ないよ、みたいな気持ちがかなりあったのは確か。ほとんどの大人にそのことを言いたい。任天堂って儲かってるんだって？　そこから抜けだせないでいる。残念なことに」

「………まるで、企業としての真価を知るのを恐がって、二の足を踏んでいるかのように見える。子供のようにゲームを肯定していて、大人の眼を持った人が、いつかこんな本を書くと思っていた。それをたまたまボクが書いたってこと、なんだろう」

「この本はビジネス書の体裁をとっているけど、ファミコンを持ってる普通の人なら誰でも興味のあることを選んで書いたつもり。クールな数字が多いけど、細かいエピソードを好奇心頼りにいっぱい集めたから、けっこうミーハーな気持ちで読んでもらえると思う」

「でも任天堂という会社には不思議が多すぎる。この業界を、長い間見てきたボクですらわからないことがたくさんあった。日頃全然カッコつけてない会社だから、イメージが湧かないんだろうね。でもその余分なイメージがない分、取材は綿密にやった。だから秋口は、京都（任天堂の所在地）とこの仕事部屋の往復が続いてた」

「とにかくインタビュー、インタビュー、インタビュー。任天堂やソフトメーカーの社員、学者、証券マン、記者。任天堂の同胞、任天堂のライバル……いろんな人の話を聞いて歩いた。自分が、とてもフットワークのいい人間になって執筆できた。インタビューの録音が120分テープで丸々10本。事実がいっぱい集まったのはもちろん、人それぞれの言葉でファミコンが語られている。なんか迫力あって、本の中でどう伝えるか、いい緊張感を味わえた」

「凄い話がいっぱいあった。たとえば任天堂はソニーよりも数字の上では大きな会社になってる。収益性とか成長力といった指標で見たら超優良企業、経営の専門家のこの意見は一致してるし。株価を例にとれば掛け値なしに世界一人気の高い会社だ。けど一方で、大学生の就職希望企業ランキングを見ると文系・理系ともに250位以下。はっきり言って不人気。この数字が示すギャップ、今の任天堂、ゲームビジネスをストレートに表していてドキッとした。それにしても変な現象。任天堂って何なんだろう。不思議過ぎる」

「このねじれて、ゆがんで、いびつな像をなるべくなら逆に、素直に見せたい。オジサン臭いビジネス書にありがちな、筆者の創作した立身出世物語ではない、任天堂のカタチを忠実に見せたかった。いろんな情報をコラージュした感じ、そんな本になったんじゃないか」

「スーパーファミコンは、何台売れるか？みたいなことに、子供も大人も関心が集まっているみたいだけど、ちょっと虚しい気がする。販売台数ばかりを生々しく、騒々しく語る前に、静かにアプローチしておくべきテーマ、そういうのがあるんじゃないのかな」

「スーパーファミコンは、先の先まで見越したマシン。けれど、それが普及していく上での問題点もいっぱいある。このかねあいを、読者が自分で判断できる素材を、本に詰め込んだ」

「ゲームは、もう昔ほど盛り上がらない、っていう見方があって、それはある意味で正しいけど、ボクの着眼点は違う。昔は子供のものだったゲームが、みんなのもの、になったんだから、ゲームってこれからだと思う。本当に面白いジャンルとして、これからしばらくの間、目が離せない。そう見てる」

「ゲームビジネスは、もうヨチヨチ歩きの段階じゃない。プロフェッショナルな人がゲームを作る、本を書く、そしてそれをクールにユーザーが消費する。そんな関係を持つべき。だから、内輪の論理じゃなくて、真実をわかりやすく言いました。書くべきことを書きました」

ゲーム界のトップ、任天堂を知る最良の書。スーパーファミコンの狙い、なぜ儲るのか、業界の問題点、世界市場の展望、細密データ、人物伝、社風と歴史 etc. JICCブックレットで刊行。定価450円(税込み)

JICC
HIPPON SUPPER! 編集部
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5

「任天堂大戦略」が書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。☎03-234-4621

●ファミコン●PCエンジン●メガドライブゲームギア●ゲームボーイ●ネオジオ

●FAMI-COM.●PC ENGINE●MEGA DRIVE GAME GEAR●GAME BOY●NEO GEO●

サンタも走る師走の街は年末年始ソフト発売ラッシュのまっただなか。
良いソフトを見つけるために、
自分に合ったソフトを見つけるためにこのコーナーは生まれました。
審美眼には自信のある5人のレビュアーが12月発売全97本を辛口評価。
失敗しないソフト選びのための王道(ブロードウェイ)が今、ここから広がります。

All games catalogue of this month
for hi-quality game life

今月発売ゲームを徹底レビュー

TV Game Broadway

●TVゲームブロードウェイ●

FC

４ページになってしまったファミコン・ゲームのコーナーだけど、スーパーファミコン発売などのニュースに押されて沈滞することなく、今まで通りのパワーでひと安心。今月は33本ものソフトが発売される予定だ。こんなに多いと何を買うべきか悩むなあ。

担当／手塚一郎

ゲーム評論家、小説家。ファンタジーに詳しく、自ら、オリジナルファンタジー「最後の竜に捧げる歌」（小社刊）、「そして愛する者の名を叫び」（「ファミコン必勝本」16/17合併号掲載）を著す。現在は次作に向けて企画・構想中。U·W·F·観戦とコンプレックスと読書を愛する24歳。東京都出身、ベント・スタッフ所属。

ファミコン用ソフト

12月発売リスト

12月７日■RUSH UP／ビスコ／￥6800
■ワールドカップサッカー／テクモ／￥5800
■西遊記ワールドII天上界の魔神／ジャレコ／￥5600
■千代の富士の大銀杏／フェイス／￥5800
■T. M. N. T／コナミ／￥7000
■ぎゅわんぶらあ自己中心派２／アスミック／￥6500
■パジャマヒーロー／カプコン／￥6200
■TIMES of LORE／東宝／￥5300
12月８日■赤川次郎の幽霊列車／キングレコード／￥6800※
12月12日■ファミコン・トップマネジメント／光栄／￥9800
12月13日■ベストプレープロ野球'90／アスキー／￥6800
12月14日■ワギャンランド２／ナムコ／￥5800
■グレムリン２／サン電子／￥6500
■まじかるキッズどろぴー／ビック東海／￥6000
■KLAX／ハドソン／￥5800
■忍者クルセイダース「龍牙」／サミー工業／￥5500
■メタルフレームサイバスター／ジャレコ／￥5900
■暴れん坊天狗／メルダック／￥6500
■パーマン／アイレム／￥5500
12月15日■必殺仕事人／バンプレスト／￥7600
12月19日■ジャンピンキッドジャックと豆の木ものがたり／アスミック／￥5800
12月20日 12月21日■選抜プロ野球バトルスタジアム／アイ・ジー・エス／￥6800
■ソードマスター／アテナ／￥5900※
■ファミスタ'91　／ナムコ／￥4900
■大怪獣デブラス／データイースト／￥6500
■バーズテイル／ポニーキャニオン／￥6800
■地獄極楽丸／パック・イン・ビデオ／￥6200
12月22日■ゾイド黙示録／トミー／￥6700
■ＳＤガンダムガチャポン戦士３英雄戦記／ユタカ・バンダイ／￥6500
■ムサシの冒険／シグマ商事／￥6500
12月26日■ゴーストバスターズ２／ハル研究所／￥5900
■アドベンチャーズオブロロ２／ハル研究所／￥5900
12月29日■爆笑！愛の劇場／ココナッツジャパン／￥7300

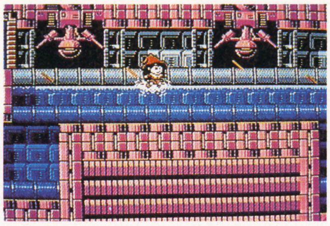
●※以外の価格はすべて税抜きです。

今月は「パジャマヒーロー」で決まりだね！

まじかるキッズどろぴー

ビック東海／12月７日発売／￥6000

●容量：IM＋IM●ジャンル：アクション●ＲＯＭ完成度：100％●バックアップ：なし　●プレイ方法：１Ｐ専用



西暦1999年、悪玉帝国のロボット軍が地球侵略を始めた。それを食い止めるべく現れたのが魔法の国からやってきた少女ドロピー。果たして彼女は地球を救うことができるだろうか？

というのがオープニング・ストーリー。何とも投げやりな感じがしてプレイするのが怖そうだが、中味は意外（失礼）と硬派な感じのアクションゲーム。

サイドビュー、横スクロールの画面内で（上下方向は画面切り替え）主人公ドロピーを操作し、敵を倒して進んでゆく。ま、言ってみれば「ロックマン」のビック東海版てなところであろう。事実、システムも展開も似ているし……。

違うのは「ロックマン」がボスを倒すごとに武器を増やしてゆくのに対し、こちらは最初から全部を持っていることだ。

ドロピーの武器は魔法。といっても構える必要はない。普通のアクションゲームで弾を撃つ感覚だから。いろいろな魔法が最初から全部使えるのは、なかなか気持ちいいものである。恐らく、このゲームのデザイナーは「ロックマン」に感じた不満を自分なりに解消しようとして創ったのだろう。“真似”とひと言で片付けてしまうことはできるけれども、そうするには惜しい作品に仕上がっている。

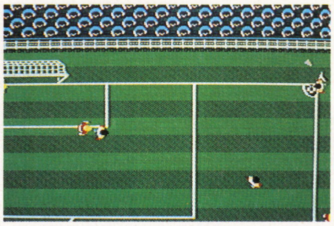
個人的に言わせてもらえば“ボール（壁にぶつかると反射する魔法）”のように多くの使い道のある武器をもっと増やすべきだったと思う。敵キャラや障害物の位置に的を絞って凝っていくのが正しいアクションゲームの姿だと思う。

5

ワールドカップサッカー

テクモ／12月14日発売／￥5800

●容量：512＋512●ジャンル：スポーツ●ＲＯＭ完成度：100％●バックアップ：パスワード　●プレイ方法：２Ｐ対戦可



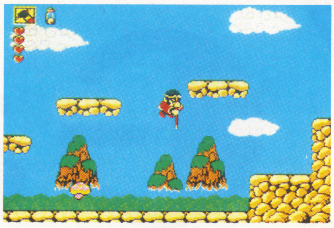
日本のサッカーシーズン開幕に合わせて発売されるサッカーゲーム。アーケードからの移植と言った方がわかりやすいかもしれない。内容は当然サッカー。移植の際に操作がトラックボールから✚キーに変化したのは仕方のないところ。と書きたいのだけど、あの“熱さ”が再現されないのは、やはりマイナス面に作用してしまう。ファミコンでサッカーがやりたい人は買い。ま、そんなところでしょ。

5

西遊記ワールドII 天上界の魔神

ジャレコ／12月７日発売／￥5600

●容量：IM＋IM●ジャンル：アクション●ＲＯＭ完成度：100％●バックアップ：なし　●プレイ方法：１Ｐ専用



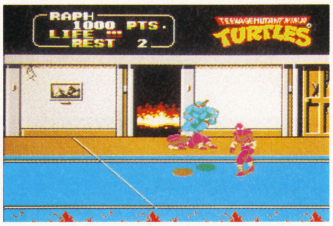
「西遊記ワールド」から56年後が今回の舞台。天界では、欲界の最高神・魔羅が反逆を企て、お釈迦様の座を飾る７つの天珠を盗み出したのだ。というのがストーリー。内容は「ロックマン」似のアクションだが、武器の如意棒の使い方が凝っていて楽しい。上下左右の４方向攻撃が可能な上に、防御までできてしまう。少し単調な気がしないでもないが、それでいて熱中してしまう。ステージ・セレクト可能。

6

T. M. N. T.

コナミ／12月７日発売／￥7000

●容量：４Ｍ　●ジャンル：アクション●ＲＯＭ完成度：100％●バックアップ：なし　●プレイ方法：２Ｐ同時可



アーケードゲームからの移植。

４匹の亀が生体変換液ミュータゲンによって人間の大きさまで巨大化した。日本人の忍者スプリンターは彼らに忍術、武術を教えこみ、「レオナルド」「ラファエル」「ミケランジェロ」「ドナテルロ」と名付け、それぞれに刀、サイ、ヌンチャク、棍棒を与えた。そして、フット・クランの世界征服の野望を打ち砕くために立ち上がったのだった。

ハーフトップビューで、左右スクロールするフィールドで繰り広げられる格闘アクション。全10ステージ。２人同時プレイ可能。ライフ制で、それが０になるとストックがひとつ減る。

プレイしてみると、かなりアーケード版に忠実に創っていると感じた。だから、このゲームがおもしろいかどうかを判断するにはゲームセンターに足を運んでみるのが一番だと思う。それで気に入ればファミコン版を買うのも良いだろう。

雰囲気はアメコミ調。ただ、内容もそうなのが少々気にかかる。

言ってしまえば大ざっぱなのだ。

アメリカ人がいかにも好みそうな、短時間に熱くなるだけのゲームのため、日本人に合うかどうかはわからない。ぼくは合わないような感じがするのだけど。

もちろん、いい加減に創られているとは言わない。しかし、日本で発売するならば、それに合わせた内容にするべきだろう。ゲームのおもしろさが世界共通だというのは、やはり単なる幻想なのだと痛感した。格闘ゲームマニアはどうぞ。

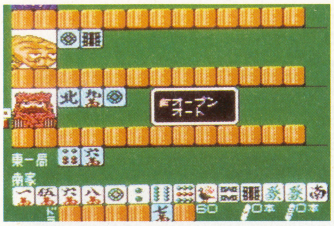
6

▶フェイス、メルダック、トミーのファミコン参入第1弾ソフトが発売!!
▶スーパーファミコン発売の影響か？ 発売延期、発売日変更のソフトが続出。

ぎゅわんぶらあ自己中心派2

アスミック／12月7日発売／¥6500

●容量：2M＋64K●ジャンル：麻雀●ROM完成度：100%●バックアップ バッテリー●プレイ方法：1P専用



同名パソコンゲームからの移植。

このゲームは麻雀モノだけど、いわゆる真面目な麻雀だと思っていたら痛い目に遭うこと間違いなし。コミックでの雀士たちと実際に対局できる点が最大の売りなのだから、原作を知らなくては半分も楽しむことはできないであろう。

基本的な内容は4人打ち麻雀。ゲームの進行や打ち回し、駆引き、雰囲気などをきちんと再現している。麻雀の持つ醍醐味を充分に味わうことができる。が、それでいて真面目な麻雀にならないのは、用意されている24人にも及ぶ雀士におクセがありすぎるためだ。例を挙げると、

・北家拳士郎……北家の時にその技術のすべてを発揮する北家神拳の最後の伝承者である。メンゼンリーチで親を縛り、相手を一撃必殺で倒す究極リーチは絶大な破壊力を持つ……らしい。

・おかもとたろう……「麻雀は爆発だ！」が、彼のテーマ。頭の中でイメージした通りの芸術的な麻雀を打ちたがっているが、実力が伴わない。大物指向で、ずるずると沈んでいくタイプ。

こんな感じだ。今回は日本全国を舞台にタコ派とアンチタコ派に分かれたメンバーが麻雀合戦を繰り広げる「タコ合戦」を含めた3つのモードがある。これだけでも、かなり楽しめることは保証しよう。

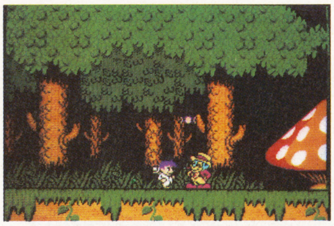
コンピュータ相手に遊ぶだけで麻雀に強くなろうと思うのが、そもそもの間違い。コンピュータと人間は別の存在なのだからね。ならば、本物では楽しめないものを創ろう――こう考えるのは自然なこと。制作者側の意欲がヒシヒシと伝わっている怪作だ。麻雀ファンは買い。

6

パジャマヒーロー

カプコン／12月7日発売／¥6200

●容量：2M　●ジャンル：アクション●ROM完成度：100％●バックアップ：なし　●プレイ方法：1P専用



ニューヨークにおもちゃ好きのニモは住んでいた。ある晩、ニモは夢を見た。夢の国スランバーランドから使者が来て、スランバーランドに招待してくれるというのだ。恐れながらも好奇心からニモはその旅を始めるのだった。

スランバーランドへの冒険の途中でいつもニモは目を覚ますが、次に眠りに入ると夢はその続きからであり、少しずつではあるがスランバーランドに近づいてゆく。

そして、ある晩。いつものように夢の世界を冒険するニモは、とうとうスランバーランドに到着した。そこで彼は王女と出会い、ここに招待された理由を知らされるのだった。スランバーランドの王モルフェイが、悪夢の国のナイトメアに連れ去られてしまったのである。

悪夢の国のナイトメア王を倒してほしいと頼まれたニモは迷い、しかし引き受けることにしたのだった。

このゲームは、映画「ニモ」のゲーム化作品。と書くといかにも魅力のないゲームに思えるかもしれないが、そこは原作モノを多数手掛けているカプコン。楽しい作品に仕上がっている。

内容は、サイドビューのアクション。主人公のニモ自身は攻撃できないという点が少々変わっている。

ニモのアクションはジャンプと、持っているキャンディーを投げること。

そのキャンディーを使うことによって、ニモは他のキャラクターに乗り移れるようになる。乗り移ったキャラクターが攻撃を行えるならば初めてニモは攻撃が可能になるというわけなのだ。

ちなみに、乗り移れないキャラクターに対してキャンディーは一定時間その動きを止める効力を持っている。

で、感想。アイデアからして楽しいこの作品、遊んでみたらやっぱり楽しかった。地形などの要素を頭に入れて、どのキャラクターに乗り移るべきなのかを考えながら進む点が一種の謎となっており、飽きさせないばかりか、早く先の展開が見たくてしょうがない。

乗り移る、で思い出したのは「レリクス」というゲーム。ファミコン版は涙の出るような出来だったけれど、パソコン版は（解くことを考えなければ）かなり遊べた。

その時に思った「敵に乗り移って様々な障害を越えてゆくのをメインとしたゲームがあればいいなあ」というのが現実のものになったわけだ。まさか、このゲームのデザイナーも同じことを考えていたわけではないのだろうけど。妙に嬉しかった。

ただし、不満もある。キャラクターの動きが少し重い感じがするのだ。これを意図しているのかどうかはわからないけれど、テンポが良くない（悪いわけではないよ、念のため）ように思えてしかたない。

もう少し軽快に遊べたら、一生愛していける作品になったのではないか、と考えると、どうにも残念な気持ちがしてくる。

ま、こんなことを書いてしまうのも、ぼくが「パジャマヒーロー」を好きだからに他ならない。どうでもいいゲームならば文句を書いたりすらしようとしないから。

そんなわけで、これまでのカプコンのアクションゲームに馴れ親しんだ人には少し違和感のある作品かもしれない。

しかし、いいゲームであることには間違いない。コントローラーに指が馴染むまで少し時間がかかるだろうけど、飽きないで遊んでほしい。きっと楽しいから。

軽快で爽快なアクションも捨て難い。が、ゆっくり、じっくり楽しむ作品を否定してはいけない。「パジャマヒーロー」をプレイしていて、ぼくはそんなことを考えた。

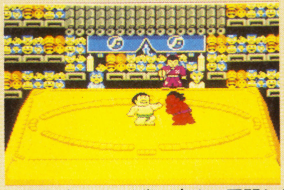
冬は寒い。寒いから外には出たくない。外に出ないと暇だ。暇だからファミコンで遊ぼうかな、と思う。で、スイッチを入れる。その時に選んだゲームが「パジャマヒーロー」だったりすると、心の中まで暖かくなれる。かもしれない。よくわからないことを書いてしまったけど、とにかく遊んでみてほしいな。

8

●千代の富士の大銀杏／フェイス

12月7日発売／¥5800

・1M＋1M・スポーツ・パスワード・2P対戦可

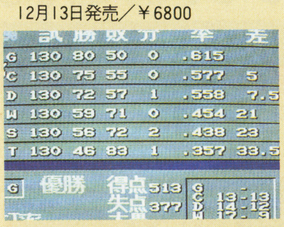


相撲ゲーム。千代の富士の同門となり、横綱を目指す。本場所だけでなく、稽古や観戦などのモードも用意されている。

●ベストプレープロ野球'90／アスキー

12月13日発売／¥6800

・2M・シミュレーション・バッテリー・2P対戦可

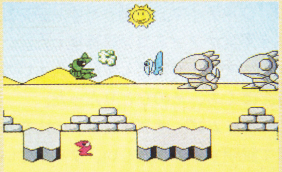


プレイヤーが監督となり、采配をふるうシミュレーション。アクション性を排除しているのが特徴。前作から変わった点は日本シリーズモードの追加と実名使用の2つ。

●ワギャンランド2／ナムコ

12月14日発売／¥5800

・3M・アクション・2P交互可

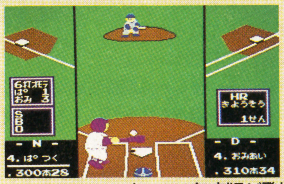


「ワギャンランド」の続編が登場。基本的なシステムは前作と同じものの、グラフィックや各種イベントが凝っていたり、ボスとの戦闘では"音神経衰弱"などが追加。

●ファミスタ'91／ナムコ

12月21日発売／¥4900

・2M・スポーツ・2P対戦可

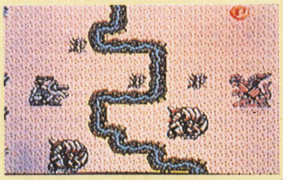


大人気シリーズの1990年度版が登場した。大きな特徴は、選手に守備データを持たせた点。イニング数やノーエラーも設定可。

●ゾイド黙示録／トミー

12月22日発売／¥6700

・1M＋1M・シミュレーション・パスワード・1P



人気のゾイドが今度はシミュレーションゲームになって帰ってきた。バトルモードでの巨大なキャラや地殻変動などが売り。

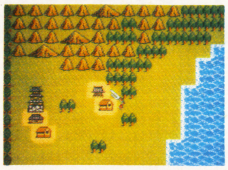
FC

● 手塚一郎が選んだ今号のBEST5

第1位 パジャマヒーロー 8

←展開が少し重いことを除けば十分に満足できる作品。解くことばかり考えずに遊ぼうね

第2位 必殺仕事人 7



←キャラクターものということで損をしそうな感じ。誰もが楽しむことのできる佳作だよ

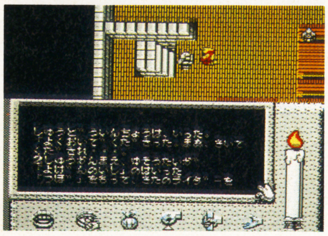
ファミコン用ソフト

デブラスがこんなにおもしろいとは…

TIMES of LORE

東宝／12月7日発売／¥5300

●容量：1M+64K●ジャンル：RPG●ROM完成度100%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：1P専用



あの「ウルティマ」を創ったオリジン社の作品を東宝がファミコンに移植した。

だから、すごーく期待している人もいると思う。ぼくも、そのひとりだった。

この「タイムズ・オブ・ロア」の内容をひと言で説明するのは難しい。タイプでいえば〝ウルティマ〟なのだろうけど、それだけじゃないから困る。

一応リアルタイムでゲームは進行する。が、アクションと呼べるまでではない。

RPGの基本である「会話による情報収集」や「戦闘によってお金を稼ぐ」などは押さえてあるものの、プレイしていて何か妙な感じがしてならない。

特に会話。Bボタンによってコマンド・モードに入る。そこから画面下部に並んでいるアイコンを選択して会話に入るが、従来の作品のように相手の持っている情報を単に聞くのではなく、「挨拶する」だとか、「〇〇について訊く」なんていう項目を選ぶことができるようになっている。

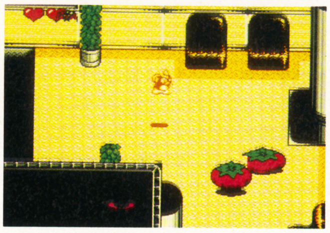
これを面倒くさいと言う人もいるかもしれないけれど、ぼくは楽しいと思った。会話の端々に出てくるキーワードとも呼べる単語がさらに次の情報を引き出していくところなんか、パソコン版の「ウルティマⅣ」をコンパクトにしたようでワクワクする。

欠点はマップが究極に広いこと。雑誌とかの情報なしには楽しめない人がほとんどなのではないだろうか。さらに操作性が悪いことも残念だ。日本のプレイヤーに合わせてアレンジすることも時には大切なのではないか、と思う。気の長い人にしか勧められないなあ。 **4**

グレムリン2

サン電子／12月14日発売／¥6500

●容量：1M+2M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：1P専用



カプコンと並んで質の高いアクションゲームを輩出するサンソフト。原作モノを得意とする点なども似ていたりしていて気になるメーカーだと言う人も多い。

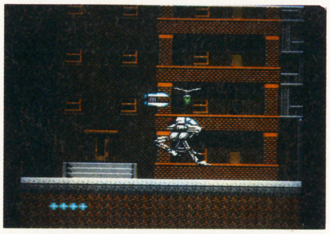
そんなサンソフトが、今回は「グレムリン2」のゲーム化に挑んだ。

ゲームの主人公はギズモ。トップビューの8方向スクロールするフィールドが舞台だ。ギズモのアクションはジャンプとショット。グラフィックは美しいし、音楽もドキドキするのだが、肝心のゲーム内容が単調すぎる感じ。目新しさのない、普通のゲームだよな、これって。 **5**

メタルフレーム サイバスター

ジャレコ／12月14日発売／¥5900

●容量：1M+1M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

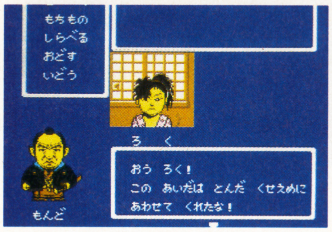


二本足の巨大な歩行兵器の活躍するサイドビューのアクションゲーム。敵を撃つだけではなく、踏みつぶしたりできる点が売り。また、そのパイロットが地上に降り立ったりもできる。しかし、その連携プレイが今ひとつパッとしないのが難点。ゲーム自体もかなり単調だし……。 **4**

必殺仕事人

バンプレスト／12月15日発売／¥7600

●容量：3M+64K●ジャンル：アドベンチャー●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：1P専用



あの必殺仕事人がファミコンゲームになった。こう聞くと、なんとなく不安な気持ちになってしまう。多分つまらないのだろうと勝手に推測する人もいるだろう。ぼくも、そのひとりだった。

しかし、聞くと遊ぶとでは大違い。きちんとまとまっていて、なかなか楽しませてくれるではないか。

ゲームの主人公は、もちろん中村主水。今日も番屋に事件の知らせ。門前町でひとりの少年が出刃包丁を振り回し、妙光尼を傷つけようとしていたために捕らえたというのだ。しかし、肝心の凶器は見あたらず、主水が探しにいくはめになった……。

画面を見るとRPGっぽいが、基本的に戦闘は排除されており、だからアドベンチャーゲームに分類するべきなのだろう。

これは大正解だと思う。ヘタにRPGなんかにしていたら、とんでもないゲームになっていたに違いない。これによって原作の良さが活かされたのである。一枚絵のアドベンチャーにしなかったのも良い。わかりやすさ、遊びやすさは、こちらの方が上なのだからね。RPGとアドベンチャーの良い部分だけを集めてきたわけだ。

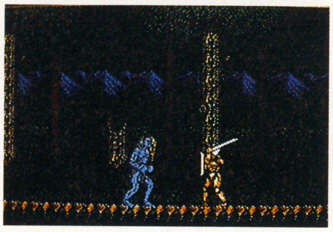
先にも書いたように、戦闘は基本的にはない。が、ないわけではない。そう、部分的にはあるのだ。仕事人は闘う。しかしいつも闘っていては有難さがない。だから、重要な部分だけ闘う。ゲームを理解している人が創っているなあ。

と、誉めてばかりだけど、本当なのだから仕方がない。このシステムでオリジナルを創ってほしいよ。 **7**

ソードマスター

アテナ／12月21日発売／¥5900

●容量：1M+1M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用



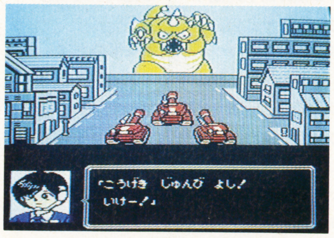
サイドビュー、横スクロールのファンタジー・アクション。最初は戦士でプレイすることになるが、アイテムを取ることによって魔術師に変身が可能となる。これをうまく使い分けて進んでゆく。経験値があり、キャラクターが成長するのが特徴。

雰囲気は良いものの、ゲーム内容が今ひとつの感がある。単調な展開と面白味に欠ける敵キャラとが難点。惜しいなあ、というのが正直なところ。 **6**

大怪獣デブラス

データイースト／12月21日発売／¥6500

●容量：1M+2M●ジャンル：シミュレーション●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：1P専用

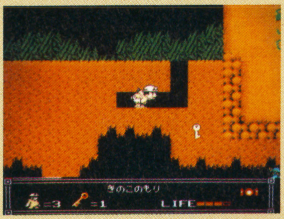


タイトルだけを見たら誰も買わないような気がする。ぼくも興味がまったく沸かなかった。ところが、遊んでみて驚き。おもしろいじゃないか。怪獣から巨大な卵を護るという目的もさることながら、シミュレーションが苦手でも関係なく遊べてしまうところに感動した。展開のテンポもいいし、出てくるキャラクターも好感が持てる。こいつは掘り出しものだ。でも、やっぱりタイトルで損してるよなあ。 **7**

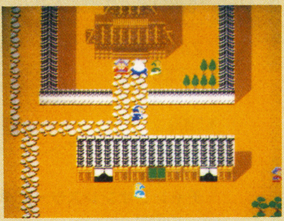
今月のおススメ作品を特別に選んでみました!

ぼくのおススメゲームのベスト3を、もう少しくわしく解説してみることにしよう。

まず、カプコンの「パジャマヒーロー」から。かなりスペースを割いたので、もうこれ以上書いてもしょうがないような気がするけれど。とにかく、遊んでみてほしいな。難易度は低くないが、じっくりプレイすれば必ず先に進めるようになる。何といっても、殺伐とした感じがないのがいいよね。プレイした後にやさしい気持ちになれる数少ないゲームだと思う。ちょっとスロ



←「パジャマヒーロー」の画面。いろいろな動物に乗り移れるよ


→「必殺仕事人」はRPGみたいなアドベンチャーゲームだよ

ーな動きも、そんな雰囲気に合っているのかもしれないなあ。発売日が待ち遠しいゲームも久しぶりだ。

次はバンプレストの「必殺仕事人」だ。予想を大きく上回る出来に評価が若干甘くなってしまったかもしれないけれど、ぼくは楽しませてもらった。驚いたのが、アドベンチャーゲームをRPGのシステムでプレイすると快適だという点。こればかりは実際に体験してもらわなければわからないだろうけど。一枚絵のアドベンチャーでの不満がいくつか解消されていることが、何よりの収穫だった。

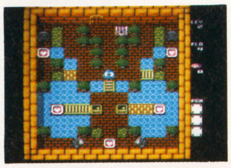
最後はデータイーストの「大怪獣デブラス」。これも予想を大きく上回った出来に驚かされた。とにかく美しくまとめられている。コミカルなシミュレーションってのも楽しいものだねえ。初心会新作発表会でデータイーストがガンバッているな、と感じていたから、ちょっぴり嬉しい気分。これから期待してますよ!

↑怪獣と卵の奪い合いをする「大怪獣デブラス」は一風変わった設定。初心者でも楽しめる内容

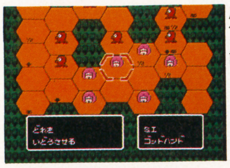
第3位 大怪獣デブラス 7

←シミュレーションゲームが苦手という人におススメしたい作品。とにかく楽しめる作品

第4位 アドベンチャー オブ ロロ2 7


←このシリーズを遊んだことのない人は、むしろコレから始めてみるべき。とにかく親切

第5位 ぎゅわんぶらあ自己中心派2 6



←コンピュータならではの楽しさを満喫できる作品。なるべくなら原作を読んでから遊べ

TV GAME BROAD-WAY

バーズテイル

ポニーキャニオン/12月21日発売/¥6800

●容量:2M+64K●ジャンル:RPG●ROM完成度:100%●バックアップ:バッテリー●プレイ方法:1P専用

アメリカのソフトハウスであるエレクトロニック・アーツの人気パソコンRPGからの移植作品である。

ひと言で説明するならば、「ウィザードリィ」タイプの発展型といったところか。

ゲームの目的は、スカラブレを冬の魔導士マンガーから解放すること。

用意されている職業は6つ。いわゆる戦士の〝ウォーリア〟、盗賊の〝ローグ〟、クリティカルヒットを出す〝ナイト〟、精神操作系の魔法が得意な〝ソーサラー〟、回復系や攻撃系の魔法も使える〝ワーロック〟、そしてゲームのタイトルにもなっている吟遊詩人〝バード〟だ。

街にはギルドや武具店、レベルアップのための評議会、居酒屋、寺院などがあり、冒険の手助けをしてくれる。

このゲームの売りは、硬派なグラフィックと親切なシステム、それに戦闘の楽しさとされている。が、写真を見ればわかるように硬派な感じがしない。システムは、まあまあ。可もなく不可もなくであろう。取り立てて親切なわけではない。

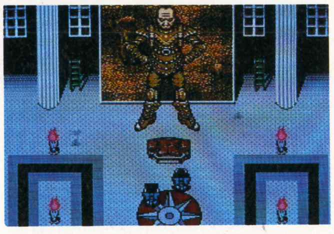
で、最後の戦闘について。グラフィックがパッとしないために少し損をしていると思われる。最大の特徴は、吟遊詩人の歌による攻撃。なんと3種類までの複合魔法が可能なのだ。使い方次第なのだろうけど、おもしろいアイデアには違いない。「女神転生」の仲魔の合体を思い出した。

結論は、暇とお金のある人は遊んでみてね、ぐらいかな。「ドラクエ」とかに慣れてしまった人には辛いかもしれないけど。ま、アメリカで大ヒットした作品なので、大ハズレってことはない点が救いといえば救いだろうね。 5

ゴーストバスターズ2

ハル研究所/12月26日発売/¥5900

●容量:1M+1M●ジャンル:アクション●ROM完成度:100%●バックアップ:なし●プレイ方法:1P専用

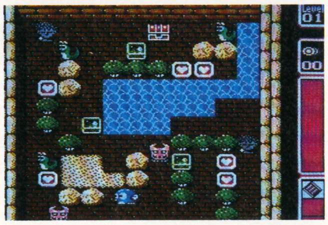


映画「ゴーストバスターズ2」を元にして創られたアクションゲーム。2人ひと組のチームを操作して、ゴーストを捕獲、退治してゆくのが目的。前を歩くひとりがニュートロナ銃でゴーストを痺れさせ、ふたり目がゴーストトラップで捕獲するのが基本。が、ふたり目は勝手に後をついてくるだけなので、思った通りに動かせるまでが大変。展開が単調なのと、思ったほど奥が深くないのが欠点だ。 5

アドベンチャーズオブロロ2

ハル研究所/12月26日発売/¥5900

●容量:1M+1M●ジャンル:パズル●ROM完成度:100%●バックアップ:パスワード●プレイ方法:1P専用



人気シリーズが、今回の5作目で完結する。前作の2倍以上の110面も用意されており、長く楽しませてくれる。また、初めて「エッガーランド」に挑戦する人のための要素も盛り込まれており、パズルが苦手な人でも、すんなりと入っていける点を評価したい。ただし、今回初めて採用されたフィールドマップにあまり意味がなかったのが少々残念な気もするけど…。このシリーズのファンなら買い。そうでない人にも、この際だからおススメしてしまおう。いい作品だからね。 7

爆笑!愛の劇場

ココナッツジャパン/12月29日発売/¥7300

●容量:2M+64K●ジャンル:シミュレーション●ROM完成度:100%●バックアップ:なし●プレイ方法:1〜4P可

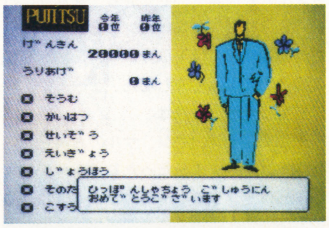
妙なボードゲームが登場したものだ。なんと大学生活を題材にしてしまうのだから驚き。異性との出会いと別れ、テスト、サークル活動、アルバイト、そして就職などの出来事が次々と起こる。着眼点の良さがポイント高い。1人から4人まで遊べるため、友達が遊びにきた時にプレイすれば、絶対に盛り上がることを約束しよう。

また、要所に簡単なアクションゲーム(肉体労働アルバイトゲームや、待ち合わせ時間厳守迷路ゲームなど)が用意されているのもいい味を出している。制作者が楽しみながらゲームを創っている姿が目に浮かぶようだ。欲を言えば、もう少し多彩な展開がほしかったなあ。 6

ファミコントップマネジメント

光栄/12月12日発売/¥9800

●容量:2M●ジャンル:シミュレーション●ROM完成度:100%●バックアップ:バッテリー●プレイ方法:1〜5P可



パソコンゲームから移植された〝ビジネス・シミュレーション〟。プレイヤーは社長となり、各部門に続々と指示を与えてゆくのが基本的なゲーム展開。内容はさすがに光栄だけあって上手くまとめられているが、画面が少し……ねえ。だから余計に値段が高いと感じてしまうぞ。 6

PC

さぁ、年末だ。今月、発売が予定されているソフトは、なんと21本!! 今回は一気に行ってしまうのだよ。ま、クリスマス、お年玉と、いろいろ実入りも多いこの季節だもんね。しっかり選んで、楽しく遊ぶことにしましょうや。

担当／北枕獲

アニメーターを職業にしていたこともあるという変わり種ゲームライターカメラマン(?)。アニメとファンタジー、モンスター（神話からウルトラマンまで）には強く、「ＴＶゲーム怪物大事典」(小社刊）の監修者でもある。ファミコン必勝本ではＰＣエンジンクラブを担当していた。東京都出身、ヤクルトスワローズの熱狂的ファンでもある。

PCエンジン用ソフト

12月発売リスト

- 7日■アヴェンジャー／日本テレネット／¥6780
- ■サンダーブレード／ＮＥＣアベニュー／¥7200
- ■バーニングエンジェル／ナグザット／¥6700
- ■不思議の夢のアリス／フェイス／¥6400
- ■ボンバーマン／ハドソン／¥5300
- ■らんま½／メサイヤ／¥6800
- 11日■メルヘンメイズ／ナムコ／¥5500
- 14日■ZIPANG／パック・イン・ビデオ／¥6200
- ■スピンペア／メディアリング／¥5900
- ■大旋風／ＮＥＣアベニュー／¥7200
- ■チャンピオンレスラー／タイトー／¥6600
- ■トイショップボーイズ／ビクター音楽産業／¥6200
- ■バイオレントソルジャー／アイ・ジー・エス／¥6400
- ■ワラビー!!／メサイヤ／¥6500
- 20日■バスティール／ヒューマン／¥6500
- 21日■アウトラン／ＮＥＣアベニュー／¥7200
- ■クロスワイバー／フェイス／¥6780
- ■天聖龍／エイコム／¥7200
- ■魔界プリンスどらぼっちゃん／ナグザット／¥6700
- 22日■桃太郎伝説II／ハドソン／¥7200
- 26日■CD-ROMマガジン ULTRA BOX 3／ビクター音楽産業／¥4800

※価格は全て税抜きです。

今月の一押しは、やっぱり"桃伝II"なのさ

桃太郎伝説II

ハドソン／12月22日発売／¥7200

●メディア：Hu-CARD・6M●ジャンル：RPG●ROM完成度：100%●バックアップ：天の声２対応●プレイ方法：ＩＰ専用

"桃太郎シリーズ"の共通コンセプトは、ユーザーフレンドリーであることだろう。この「桃伝II」で、そのコンセプトは究極にまで達したのである。

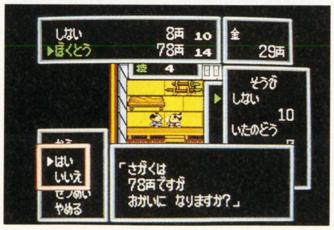
なんてコムズカシイこと書いたけど、カンタンに言っちゃえば、とっても親切、とっても便利ってこと。今回、ここに載せた写真の数々は、その便利な部分をクローズアップしたのだ。

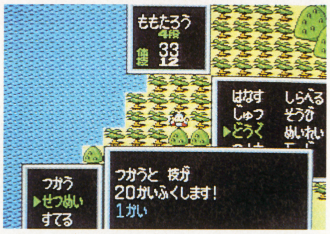
ストーリーや、仕掛けに関しては触れない。桃伝IIでは、そーゆー部分に関する予備知識を持たずにプレイした方が、絶対に楽しいからね。ただ、これだけは書いておこう。シナリオ、イベント、ともに桃伝ターボ以上に楽しめたよ。

さて、じゃ、とっても親切、とっても便利な点について触れて行こう。

まず、武器や防具を買うときの下取り。今までだと"買う"と"売る"を別々に行い、さらに装備しなければならなかった。だが、桃伝IIでは下取りコマンドを使えば、この３つが１回ですむんだ。ゲーム中、実に重宝したぞ、これは。

そして、イヌ、キジ、サルのお供たち。前作では、イマイチだったコイツらも、大幅にパワーアップ。一匹につき４種類の命

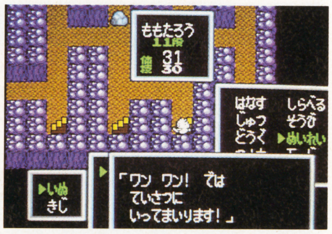




令を出せるようになった。これが、すごく便利なんだ。

イヌは"偵察（敵と出会わずに歩き回れる）""おつかい（一度行った村のお店へ、買物に行ってくれる）""敵を呼ぶ（移動せずに、ビシバシ戦える。つまり、経験値やお金稼ぎにもってこい）""地面を掘る（地面に埋まってアイテムを掘り出す。当りばっかじゃないけど）"。

キジは"偵察（フィールド）""村ひえん（村内で使えるひえん。つまり、各種店へ一発移動）""運送（十一屋へ、お使いに行ってくれる）""医者を呼ぶ（文字通り、お医者さんを連れてきてくれる）"。



サルは"地図を見る（全体マップ+パーティの位置表示）""物さがす（アイテムを探してくる）""野宿（体力回復。寝込みを鬼に襲われることもあるけどね）""雲呼ぶ（ま、これは仕掛に関することなんで、お楽しみってことで）"。

まだ、あるぞ。村や、マップ上のあちこちに、タダで体技をフル回復してくれるポイントがあるでしょ。ＡＩだって搭載されてる（某ゲームより、数段、頭がいい! と、さくまさんが自慢しておった）でしょ。高い武器防具を、安値で貸してくれるレンタルショップがあるでしょ。捨ったアイテムの使い道を説明してくれるコマンドがあるでしょ。

とにかく、至れり尽せり。つまり、極力、プレイヤーの手間を省いて、ストーリーにのめり込めるようになってるってこと。これは、それだけシナリオに自信があるってことだと思う。で、繰り返しになるけど、シナリオはおもしろかったよ。私は、サンプルＲＯＭで、三晩ほど徹夜してしまいましたがね。

ただし、パスワードはないので、バックアップユニットは必需品だよ。ないと、クリアするまで電源ＯＦＦにできないからね。

9

ボンバーマン

ハドソン／12月７日発売／¥5300

●メディア：Hu-CARD・2M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード、天の声2対応●プレイ方法：ＩＰ～５Ｐ、ＧＴ対戦

1985年12月にファミコンで発売されたボンバーマンが、1990年12月にＰＣエンジンでリニューアル!! 基本的なところは、オリジナルとそう変わってはいない。が、全く古さを感じさせないのは、オリジナルが、いかに斬新なコンセプトで開発されたかを物語るものだろう。現にオリジナルは、現在でもわが家のファミコンで稼働中である。

さて、ＰＣ版ボンバーマンだが、新たに対戦モードが加わり、さらにさらに面白くなった。一画面に５人が入り乱れると、ほとんどワケが分からなくなるなが…。

私個人の好みを言わせてもらうなら、対戦よりノーマルの方が好きなのだ。ただ、オリジナルと比べると、若干、爽快感が減少しているのが、ちょっと悲しいのだが。

オリジナルが、ただひたすら50面をクリアしていくのに比べ、ＰＣ版では８ラウンド８ステージの計64面になり、ボスキャラ等でゲームにアクセントがついた。いちおうバックグラウンドストーリーも用意されているのだが、こーゆーゲームに必要なのかな? ちょっと疑問…だけど、おもしろいからいーや。

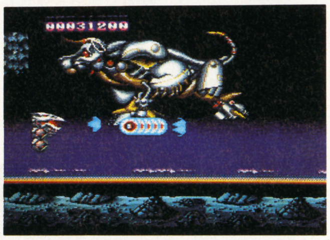
8

▶12月1日、PCエンジンGT発売
▶PCエンジン専用モデム、通信ブースタの発売は来春に
▶アトラス、CD-ROMクイズゲーム「クイズしらんぷり(仮)」でPCエンジンに自社ブランドデビュー。

天聖龍（セイントドラゴン）

エイコム／12月21日発売／¥7200(予)

●メディア：Hu-CARD・3M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用



アーケードから移植。横スクロール。パワーアップ。シューティング。「あー、またよくあるパターンか」と思うかな？

しかし、この天聖龍、そんじょそこらのシューティングとはモノが違う。何しろマイキャラがドラゴン（と言っても、ドラスピタイプではなく、メカメカしいのだが。さらに写真を見てもらえば分かる通り、ドラゴンと言うよりヘビに近い）なのである。

蛇体と言えば、9月にゴモラスピードというユニークなゲームが出たが、天聖龍も負けず劣らずミョーな操作感のゲームだ。

この長い体のうち、ダメージを受けるのは頭部だけ。ボディは、いわゆるオプションだ。敵にダメージを与えられるし、敵弾を消すこともできる。このボディを使いこなすことが、天聖龍クリアのポイントだ。

また通常弾、特殊弾とも1つのボタンで撃てることも、爽快感を増している（シューティング下手…つまり、2ボタン撃ち分けが苦手な私にとって、実にありがたい）。

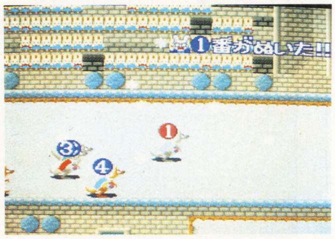
そして、最近では珍しいフリーコンティニュー。ステージ終盤でやられても、最初に戻されるのではなく終盤から再開できるのもいい(パワーアップの問題もあるが)。

難度は低くない。敵キャラも、どちらかと言えばカタめ。努力しがいのあるシューティングと言えるだろう。 **7**

ワラビー!!

メサイヤ／12月14日発売／¥6500

●メディア：Hu-CARD・3M●ジャンル：ギャンブル●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：1P専用



6頭立ての競ワラである。連勝複式と単勝式、2種の勝ちワラ投票券が買えるのである。予想新聞だってある。もちろん予想屋さんもいる。パドックでワラビーの調子を見ることもできる。お金が貯まれば、ワラビーを買って、ワラ主になれる。自分のワラビーがレースに勝てば、賞金がもらえる。

つまり、競馬のおんまさんを、ワラビー(小型のカンガルーだ)に置き換えたギャンブルゲームなのである。また、マイワラを出走させれば（たとえ勝てなかったとしても）、ワラビーはどんどん成長して、どんどん強くなっていくのである。

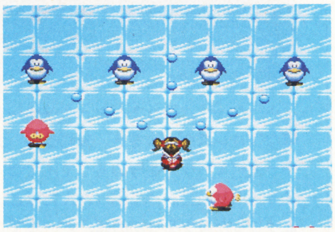
で、このゲーム、直接参加できるのは1人だが、できれば5～6人で遊んだ方が楽しい。オッズが表示されるから、ポーカーチップやマッチ棒を使えば、大盛り上がり大会になること請け合いだ（実証済み）。

ただ、1人だとかなり寂しいので、絶対に複数プレイを！ **5**

メルヘンメイズ

ナムコ／12月11日発売／¥5500

●メディア：Hu-CARD・3M●ジャンル：アクション●ROM完成度100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用



何回でも書くけど、おぢさんは元気な女の子が大好きだ。んで、このゲーム、アニメナイズされたイラストのアリスはイマイチだけど、ゲーム画面で跳ね回るアリスはとっても魅力的なのである。ま、ここらへんは純粋に好みの問題なんで、他人様はどーか分からんけど。

肝心のゲームだけど、アクション大苦手の私でも、苦もなくやりこめるバランスに拍手を贈りたい。それに、ゲームシステムもユニークだよね。敵に触れようが、敵弾に触れようが、ダメージにならないってんだから。ダメージはないけど、弾き飛ばされてフロアから落っこちるとミスになる。つまり、戦う場所さえ間違えなければ、けっこう進めるんだ。異常にデカいボスも、弾かれるだけでダメージはないから、逃げることより、中央にいることを考えた方がいいかもね。

と、改めて見ると、やっぱりメルヘンメイズって、かなりミョーなゲームだな。好きだけど。 **7**

スピンペア

メディアリング／12月14日発売／¥5900

●メディア：Hu-CARD・2M●ジャンル：アクションパズル●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P、2P対戦

一口で説明するのはムズかしーんだけど、やればハマるだろうパズルゲーム。プレイした感じは、コラムスに近いように思うんだけどね。

うーん、不思議なんだよなぁ。どこがどーってワケじゃないんだけど、ハマった。コラムスのようにミスをするまで続くノーマルモード、テトリスのように表示された数だけキャラを消す面クリタイプのストーリーモード、3個以上キャラを消すと敵にキャラを送り込める対戦モードと3（GT用通信モードを入れれば4）種類、遊べる。

とにかく、単純なモノこそ奥が深いってのを地でいってるよーなゲームだ。ただ、ちょっとジミな画面なので、ソンしてるかなぁ。 **6**

●らんま½

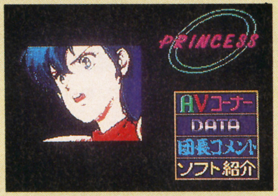
メサイヤ／12月発売／¥6800

●CD-ROM●アクション●1P専用

ビジュアル、ビシバシのカンフーアクション。とーぜん、声優さんはアニメと同じ。CDの大容量を生かし、ゲームキャラのアニメパターンも、かなり多そうだ。

●ULTRA BOX 3号

ビクター音楽産業／12月発売／¥4800

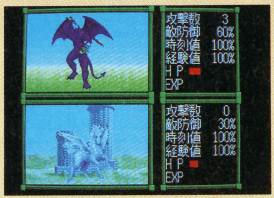


●CD-ROM●データベース（CD-ROMマガジン）

ゲーム業界RPG「ドラヤキクエスト」、連載アニメ「クスト」等、相変わらず、お徳用な1枚。ラッシャー木村先生も出てるし。

●マスター オブ モンスターズ

マイクロキャビン／'91年1月発売／¥6500



●CD-ROM●シミュレーション

よーするに、ファンタジー大戦略。オリジナルはとーぜん、システムソフト。モンスターを召喚し、敵マスターをやっつけろ！

●クイズアベニュー

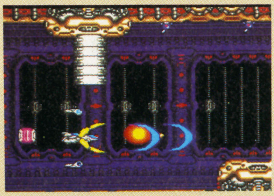
NECアベニュー／'91年2月発売／¥5800

●CD-ROM●クイズ●1P～5P同時可

RPGノリのクエストモードと、5人で遊べるパーティーモード。2種類のモードが楽しい、最近はやりのクイズものだ。

●バイオレントソルジャー

アイ・ジー・エス／12月14日発売／¥6400(予)



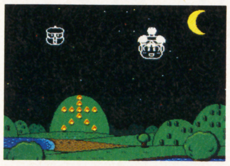
●Hu-CARD●シューティング●1P専用

横スクロールのパワーアップシューティング。特徴的なのは“ガード”というディフェンスプロテクター。デザインもエグいし、シューティングファンは、要チェック。

PC

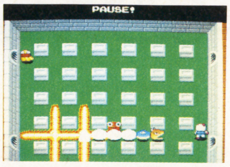
●北枕獲が選んだ今号のBEST5

第1位 桃太郎伝説II 9



←期待どうりのコミカルギャグRPG。全ての点で、前作「桃伝ターボ」を上まわる

第2位 ボンバーマン 8



←ファミコンの名作ゲームをPC用にリメイク。対戦モードは5人同時プレイ可

PCエンジン用ソフト

ドカンと一発！ 10本だっ!!

トイショップボーイズ

ビクター音楽産業／12月14日発売／¥6200

●メディア：Hu-CARD·2M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100％●バックアップ：なし●プレイ方法：1P～2P

エアガン少年、ブーメラン少年、チャンバラ少年を、使い分けて進む、縦スクロールのシューティング。

まぁ、なんつーか、男の子3人が、編隊組んで空を飛ぶっつーんだから、かなりキてるよね。それぞれの武器が、かなり個性的なんで、きっちりとした使い分けが大切なんだ。これを実践すると、私みたいなシューティングが下手な人間でも、そこそこ進めるんだよね。

ちなみに、このゲーム、敵は玩魔大王率いるオモチャ軍団。巨大なミニ四駆（？）だとか、超合金28号だとか、リコちゃんメデューサだとか、そんなんばっか。で、ちょっと見は、お手軽なんだけど、内容は結構ハード（3段階の難易度調節はついてるけど）だからね。2人同時プレイもできるから、シューティングが苦手なおとーさんは キミがサポートして、「年末、正月、家族みんなで楽しもう」ってか。 5

ZIPANG

パック・イン・ビデオ／12月14日発売／¥6200

●メディア：Hu-CARD·2M●ジャンル：アクションパズル●ROM完成度：100％●バックアップ：パスワード●プレイ方法：1P専用

某ゲーム機の、某名作ゲームを彷彿とさせるアクションパズル。一応、映画のタイトルをつけてるけど、内容は全く無関係。主人公の地獄極楽丸は、ブロックを作ったり消したりできる。で、このブロックを足場にしつつ、黄金の鍵を取る。すると扉が開くので脱出すれば面クリ。とーぜん敵キャラもいるんだけど、基本的に極楽丸は直接攻撃することができない。で、頭を使うわけだ。はっきり言って、オリジナリティは、うーんだけど、ゲーム自体は面白い。某ゲームが発売されたのが1986年だから、最近のユーザーなら、新鮮に遊べるんじゃないかな。 5

バスティール

ヒューマン／12月20日発売／¥6500

●メディア：CD-ROM●ジャンル：SLG●ROM完成度：100％●バックアップ：メモリ●プレイ方法：1P

バスティール星系を舞台にしたSLG。と言っても宇宙戦ではなく、惑星の取り合いをするわけだ。ま、戦術級のSLGってことだね。ユニットはムーブクラッシャー（MC）ってゆーロボット。元々は惑星開発用だったんだけど、それを武装して…。おっ、ザブングルだね。ま、いいか。

で、ビシバシアニメとか、池田秀一＆井上和彦とか、BGMとか、ウリはいろいろあるんだけど、一番は戦闘がアクションになることらしい。かなりデカいキャラが、ハデに撃ち合うんだけど、アクション苦手の私には、ちとツライ。オートバトルもできるけど、COMの戦法って玉砕ばっか…。

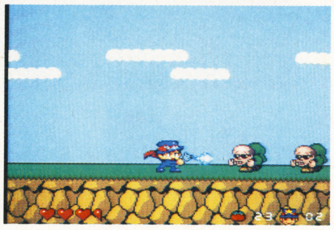
結局、SLGとアクションのドッキングって、成功した例は少ないし、ムズかしいところだね。

も一つ、MCのデザインはともかく、人間サマのグラフィックが、ブキミなのが…。美しくなきゃ！ 4

魔界プリンスどらぼっちゃん

ナグザット／12月21日発売／¥6700

●メディア：Hu-CARD·3M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100％●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用



ごくごく普通のコミカルアクションゲームですな。いわゆる〝安心して遊べる〟ってタイプですね。と、こーゆー書き方をすると、怒られそうだけど、異様にムズいゲームが多い昨今、こーゆーゲームって貴重だと思うんだよね、うん。

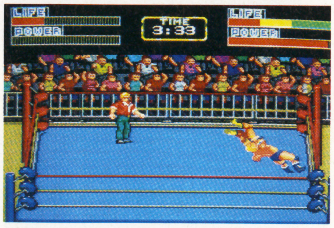
とにかく、隠し部屋だとか、隠しアイテムだとか、隠れキャラだとか、我こそアクションの王道って感じのゲームだね。

難易度も、ちょーどいいんじゃない。まぁ、私でも、最終ステージまでちゃこちゃこ進めちゃうんだから、PC原人並に遊びやすいゲームってことだ。で、難易度はそこそこだけど、隠しとか極めようと思ったら、かなり遊べそーだな。 6

チャンピオンレスラー

タイトー／12月14日発売／¥6600

●メディア：Hu-CARD·3M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100％●バックアップ：なし●プレイ方法：1P～4P



へっへっへ。待ってたよ。こーゆーお手軽なプロレスゲームをさ。最初はね、方向キー連打でパワーを貯めるってんでね、「何じゃ、そりゃ!?」って思ったんだけど、ちょっとしたコツをつかめば、どーってことなかった。それにさえ慣れちゃえば、面白いよーに大技が決まるし、なかなか気持ちよいものがある。

不満は飛び技が、ほとんど決まらないこと。例えばドロップキックなんて、軸線を合わすのが至難なんだよなぁ。

多少の不満はあるけど、大技ビシバシの爽快感に免じて、ゆるしちゃうプロレスフリークの私であった。

4人参加のタッグマッチもできるし、関節技もあるし、レスラーもそれっぽいし、いーんじゃないですか。さすがに、ちょっと疲れるけどね。

そうそう、レスラーは8人。とーぜん、どっかで見たことがあるヤツばっか。ちなみに、私のひいきレスラーは、ハンセンもどきのロッキー・ガーナなのさ。

では、12月7日、武道館でお会いしましょう！ 7

クロスワイバー

フェイス／12月21日発売／¥6780

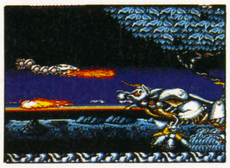
●メディア：Hu-CARD·4M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100％●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

サイバークロスに続く、サイバー・コンバット・ポリスものの第2弾！ 基本的には前作のシステムを踏襲しているけど、グラフィックなんか、かなり強化されたぞ。

ま、東映の〝宇宙刑事シリーズ〟なんかのファンにはいい…かな？

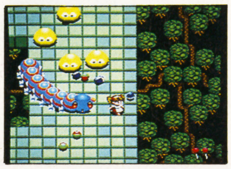
にしても、この主人公、スピルバンの城洋介に雰囲気が似てるなぁ。クロスワイバーは、ジャスピオンですか？ いやぁ、このゲームを創った方と、ぜひ一度、お会いしたいもんですなぁ。次は、ぜひ〝戦隊も

第3位 天聖龍 7



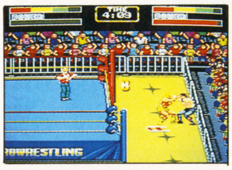
←くねくねと動くマイキャラがユニーク。このボディの使い方がゲームのポイント

第3位 メルヘンメイズ 7



←タイトルどうりのメルヘンアクション。グラフィックがよい。ゲーム性もまずまず

第3位 チャンピオンレスラー 7



←プロレスファンにはオススメ。気持ち良く技が決まる。操作性は慣れの問題だね

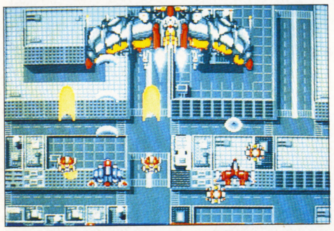
の″でやってほしいですなぁ。クロスワイバーでも3パターンに変身するんだから、サンバルカンでもいーじゃないすか。エンジンなら5人まで参加できるんだから、戦隊ものにはちょーどいーしぃ。

おっと、話がズレた。ま、それなりの難度だけど、やればやっただけ応えてくれるよ、コイツは。 **5**

バーニングエンジェル

ナグザット/12月7日発売/¥6700

●メディア：Hu-CARD·3M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：IP、2P同時



超ドハデなパワーアップが気持ちいい縦スクロールのシューティング。1人でも遊べるけど、2人じゃないと面白さ半減。何せ、最強攻撃は合体攻撃だからね。でも、2人プレイの場合、どっちかがやられちゃうとゲームオーバー。1人で続けるってできないんだ。いわゆる〝一蓮托生″ってヤツだね。

マイキャラは、1人プレイの場合、2種類の機体から選ぶんだけど、パワーアップが違うから、2度楽しめるってワケだ。

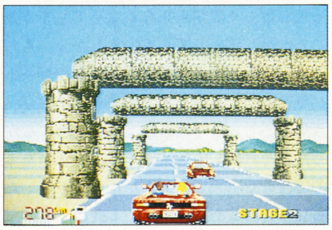
さて。マイキャラがちょっと大きめでしょ。ドハデなパワーアップでしょ。雨あられの敵でしょ。その結果、ものすごく画面が見にくくなってしまった…。特に、雲海での戦闘なんか、もう何が何やら…。

私がヘタなんだと言われたら返す言葉もないけど、とにかく敵の攻撃もハンパじゃないし、ある程度、腕に覚えがないとストレスがたまりそーだなぁ。 **6**

アウトラン

NECアベニュー/12月21日発売/¥7200

●メディア：Hu-CARD·4M●ジャンル：カーレース●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：IP専用



ゲーム自体については、改めて紹介することもないでしょ。ってぐらい超メジャーなアウトランが、やっと登場する。いやぁ、ずいぶん待たされたなぁ。一時はダメなのかと思ったもんね。よかったよかった。

肝心の移植具合いは、待たされただけのことはある。なかなか気持ちよくドライブできるぞ。全ルートをクリアするまで、たっぷり楽しめそうだ。

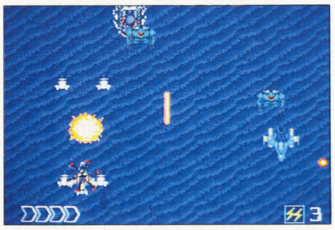
と、アウトランとゆーゲームとしては、十分に満足できるデキなんだけど、いろいろと凝ったF1ゲームが出ている現在、どーも物足りなさを感じてしまう。結局、何で今アウトランなのかってことなんだよね。

逆に、このシンプルさが、ちょっとした息抜きにはピッタリだったりするし…。うーん、ちょっと旬は外しちゃったけど、持っててソンのないゲームかもしれないな、アウトランって。 **6**

アベンジャー

日本テレネット/12月7日発売/¥6780

●メディア：CD-ROM●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：IP専用



縦スクロールのパワーアップ・シューティング。ミッション選択制とか、武装交換システムとか、機首旋回&固定システムとか、積極的に新しいものを取り入れる姿勢には好感が持てる。ビジュアルも、相変わらず凝ってるし。

武装は、主力兵器（バルカン、ロケット、レーザー）と支援兵器（ホーミング、ディスペンサー、ガンポッド）、使用回数に制限がある特殊兵器（E.C.M.、バリア、戦術核）の3種。このうち、主力と支援はⅡボタンで同時発射。しかも、押しっぱなしで連射と、使い勝手はかなりいい。

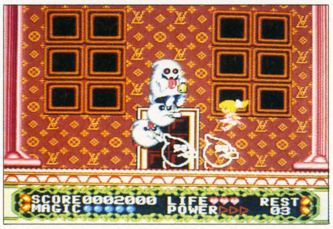
が、難度もメチャ高。とにかく、敵がカタいのだ。自慢じゃないが、私なんざ、ミッション1クリアでヒーヒー言っとるのだ（うん、確かに〝自慢″じゃないな）。

てなワケで、腕に覚えのマニアの皆さん、がんばってくださいね。 **7**

不思議の夢のアリス

フェイス/12月7日発売/¥6400

●メディア：Hu-CARD·3M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：IP専用



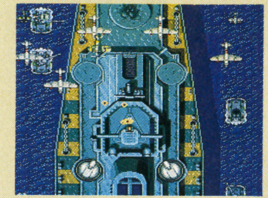
今月、二人目のアリスですな。こっちのアリスも、ケナゲにがんばっとります。

ただ、このゲームも、見かけの可愛らしさとは裏腹に、難易度はかなり高い。覚悟して挑戦しておくれ。

アリスの武器は「イヤ」ってゆー叫び声と踏みつけ。さらに魔法も使える。魔法はステージクリアで増えていく。で、最初から覚えてるレッドマジックってのが、重要なのね。このゲーム、レッドマジックを使わないと、アイテムが取れない。しかも、マジックポイント制だから、のべつまくなくかけまくるワケにもいかない。結局、ゲームを進める前に、レッドマジックかけまくりで、アイテムの位置を覚え込まなきゃならんのだ。こーなるともう、普通の人の手には余りますな。ストーリーやキャラはとってもホンワカしてるんだから、ゲーム自体も万人向けにした方がよかったよーな気もするけど…。 **6**

■**大旋風**

NECアベニュー/12月14日発売/¥7200

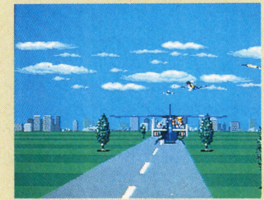


●3M●シューティング
●IP専用

東亜プランの鮫シリーズって、固定ファンも多いよね。多少、スピード感に欠けるけど、やっぱ編隊って楽しいよね。

■**サンダーブレード**

NECアベニュー/12月7日発売/¥7200



●4M●シューティング
●IP専用

2D+3Dのお徳用シューティング。3DシーンのBGは、ちょっと寂しいけど、ボスの迫力はかなりのもんだ。

北枕獲のご贔屓ゲームの話

さぁて、何を書いてやろーかな。

ま、年末のゲームラッシュも始まることだし、個人的に気に入ってるゲームの話でもやりますかね。もちろん、これはあくまでも私の主観であって、決して評価ではないからね。

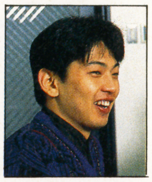
で、今回取り上げた23本の中で、「ボンバーマン」は別格ですな。みんなホメてるけど、私もホメます。文句、ないですね。

さて。ゲームバランスはイマイチだし、画面は見にくいし、ラウンド間のデモもイマサンなんだけど、ついついプレイしちゃったのが「バーニングエンジェル」なんだ。冷静に考えてみても、何であんなにイレこんだのか、さっぱり分からないんだよね。ずいぶんサービス精神みたいなのを感じたのは事実だし、そこら辺なのかと思うんだけど。にしても、私が仕事抜きでシューティングで遊ぶってのは、かなり珍しいことだからね。

もう1本は「ワラビー!」なんだな。これは理由ははっきりしてる。最近、タイレル辻の影響で競馬づいてることと、最初のレースで単穴一発で持ち金が50倍になり、いきなり3頭のワラ主になっちゃったから。いやぁ、何がきっかけでゲームにのめり込むかなんて、分からないもんだ。でも、お気に入りのゲームとの出会いなんて、こんな偶然からが多いよね。もっとも、こんなこと、めったにあることじゃないんだけっどもね。まあ、これからもいろんなゲームに出会うだろーけど、いったいどれだけ贔屓ができるか、楽しみなのさ。

MD

本誌誌名変更にともなって、メガドライブクラブもほかのソフトと同様のフォーマットになった。あのレイアウトに愛着があったんで、残念な気がしないわけでもないがこれまで以上に情報と主観を詰めこんでいくので、今後ともよろしく。ペコリ



担当／成沢大輔

ゲームライター。奥さんをこよなく愛する新婚25歳。単行本「メガドライブのすべて」「同II」(小社刊)を担当し、メガドライブソフトなら全部プレイしている(はず)。

最近、事務所〝CB's PROJECT〟を設立。ますます仕事に力が入る毎日。近刊予定の「ナムコブック」も現在着々と進行中。事務所ではヘビを飼い、自宅ではとかげを愛でている。

メガドライブ用ソフト

12月発売リスト

メガドライブ

1日■シャドーダンサー ザ・シークレット・オブ・シノビ／セガ／¥6000
12日■キューティー鈴木のリングサイドエンジェル／アスミック／¥6800
14日■アトミックロボキッド／トレコ／¥6800
■ぎゅわんぶらあ自己中心派片山まさゆきの麻雀道場／ゲームアーツ／¥6800
■エレメンタルマスター／テクノソフト／¥6800
15日■まじかるハットのぶっとびターボ！ 大冒険／セガ／¥4800
18日■デンジャラスシード／ナムコ／¥5800
20日■ダライアスII／タイトー／¥8900
■クラックダウン／セガ／¥6000
21日■スタークルーザー／メサイヤ／¥7300
■ハードドライビン／テンゲン／¥5900
22日■モンスアターレア／セガ／¥6000
下旬■ガイアレス／日本テレネット／¥8400
下旬■スーパーエアウルフ／九娯貿易／¥6800
下旬■ヘビーユニット／東宝／¥6400
下旬■武者アレスタ／東亜プラン／¥6800

ゲームギア

8日■ワンダーボーイ／セガ／¥3500
15日■倉庫番／リバーヒルソフト／¥3800
■G－LOC／セガ／¥3500
22日■ドラゴン・クリスタル／セガ／¥3500
27日■上海II／サン電子／¥3800

●価格はすべて税抜きです

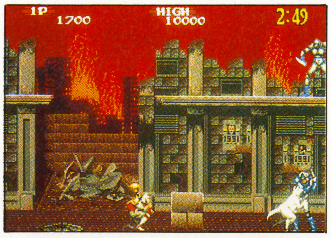
年末の16作はそれぞれに個性あるソフトばかりだ！

去年の末のメガドライブの攻勢はすごかった。セガは1週間に1作のペースでソフトを発売してくるし、サードパーティもがんばっていた。さて今年はどうか。数えてみたら16作も発売される。昨年以上の本数である。ファミコンやゲームボーイはもっと多いぞといってしまえばそれまでだが、メガドライブの規模を考えれば充分すぎるほどの本数ではないか。

シャドーダンサー
ザ・シークレット・オブ・シノビ

セガ／12月1日発売／¥6000

●容量：4M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用



トップをきって発売されるのがこのソフト。去年の「ザ・スーパー忍」も12月の頭だったっけ。その続編というわけではないが、やはり忍者物なのはなにか狙いがあるのか。ただの偶然だろうな、たぶん。

よく言えばオーソドックス、ちょっと悪い言い方をすれば芸のない近未来のアメリカで忍者が活躍する横スクロール型のアクションゲーム。剣と手裏剣を駆使して敵をバタバタなぎ倒すと書くと、ホント陳腐な感じがするが、そこにある要素を加えただけで良い出来になってしまうんだから不思議だ。主人公の横に白い忍犬（日本犬。秋田犬か柴犬かはわからない）がついてくるのである。犬は攻撃ボタンを押し続けることによってパワーチャージし、画面下の犬ゲージが点滅すると攻撃可能になる。攻撃したところで殺傷能力はない。敵に飛びかかって、一定時間攻撃不能にしてしまうのだ。そのすきに主人公が剣なり手裏剣なりで敵を倒す。そう、人と動物の愛情と信頼がモチーフ（笑）のゲームなのだ。

考えてみれば動物をなぎ倒すゲームはあっても（コナミの『グリーンベレー』など枚挙にいとまがない）、動物とのコンビネーションで戦い抜くゲームってのはなかった。なかなかないとこついていて、新鮮な気分でプレイさせてもらった。犬だって万能じゃなく、敵の攻撃を受けると小さくなってしばらく攻撃出来なくなってしまうところなぞ、感心してしまいましたよ。もちろん忍術など主人公の派手な部分やゲームバランス面でもちゃんと考えられており、苦痛を感じさせられるような点は特になかった。それにしても犬は一見の価値があるので、もし店頭でデモプレイをやっていたらじって御覧あれ。見ているだけでも楽しくなる。なお、業務用からの移植だが、構成は大幅に改変されている。 **8**

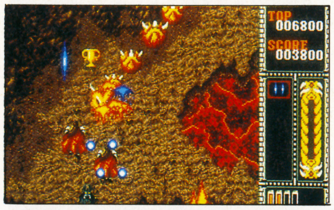
サンプルが編集部に届き、手渡される前、第一印象を聞いてみる。するとやはり予想された答えが帰ってきた。

「テクノソフトっぽいよ」

エレメンタルマスター

テクノソフト／12月14日発売／¥6800

●容量：4M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%（7画面中6画面プレイ可）●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用



テクノソフトといえばやはりサンダーフォースが代表作。あの高速横スクロールが強いイメージになっている。けどそれだけじゃ飽き足らなかったのか、今度は縦スクロールに挑戦してきた。しかも自キャラは魔術師ときたもんだ。人型のシューティングゲームなのである。

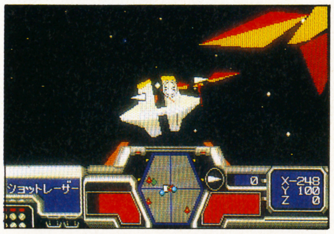
しかし縦スクロールであろうと何であろうとテクノソフトはテクノソフトなのである。リアルっぽいグラフィックはそのままだし、主人公の攻撃はサンダーフォースのものとさほど変わりはない。ただ、システム面ではあるていど変更があり、パワーアップはオプション（3体分身）を除いてステージクリアすることによって手に入るようになったり、ダメージ制になったりしている。まあ、微々たる変更であるが。

それよりもちょっと気になったのが、ゲーム自体が大味に感じられるのだ。もともとサンダーフォースも大味なところがあったがそれ以上、雑とまでは行かなくても、きめ細かさがないように思えるのだ。敵の数の多さとダメージ制に原因があるのかなとも考えるが、いずれにしても期待していただけにちょっと残念ではある。どこへ置き忘れてきたんだろう。 **6**

スタークルーザー

メサイヤ／12月21日発売／¥7300

●容量：4M●ジャンル：STG＋AVG●ROM完成度：99%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：1P専用



唐突ですが、私はメサイヤというメーカーは結構好きです。どこのメーカーにもある、そのメーカーの色ってのがここにはあんまり感じられないんだよね。まあSF指向だってのはわかるんだけど、ゲームの中身を見ると見事に統一がついていない。レイノスがあったり、倉庫番だったり、ヘルファイヤーだったりで、その内容はバラバラ。こういう柔軟さはなかなか出来るもんじゃない。

そのメサイヤがまたやってくれた。今度はオール3Dのアドベンチャー風シューティングゲームなる、聞いただけじゃよくわからないスタイルのゲームである。

ポリゴン（3D表示用の特殊プログラム）を使って宇宙空間と惑星に繰り広げられる戦闘は明らかにこれまでには見られなかったシステムで、その意味では実に新鮮。

シナリオ形式は簡単で、敵を倒すために惑星や敵基地に乗り込みさまざまな任務を順々に果たしていくというものだ。

メサイヤにはこれからも変な色に染まらず、いろいろとやってもらいたいものである。 **7**

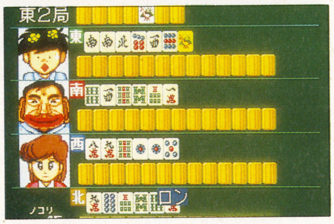
▶12月上旬、「エース電子・メガブラスター」発売予定。ゲームの進行速度を遅くできるスロー機能、連射機能付きコントローラ。発売元タケル。2,480円（税抜き）
▶12月20日、アスキーよりメガドライブ専用コントローラ「メガパッド」発売。 スロー機能、連射機能付き。2,980円（税抜き）
▶12月25日、アナログRGB出力をS端子信号に変換する「XAV-1s」発売予定。電波新聞社より、8,100円（税抜き）。発売中のメガドライブ用RGBユニット「XMD-1RGB」（4,900円税抜き）と組み合わせればメガドライブの画面がSで楽しめる
▶「ワードナの森」でビスコ、メガドライブ初参入

TV GAME BROAD-WAY

ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場

ゲームアーツ／12月14日発売／￥6800

●容量：4M●ジャンル：テーブル●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：1P専用



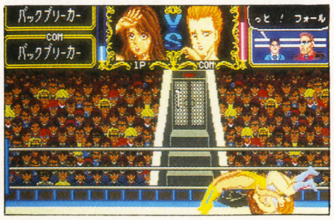
ゲームアーツ！　この名前は私にとって特別な響きがある。何年前になるか、同社が開発した「シルフィード」は大傑作と呼べる作品だった。当時はまり狂った記憶がある。あまりパソコンのソフトハウスは信用していない私だけど、ここだけはほとんど間違いがないと思っている。

そのゲームアーツがメガドライブに参入してくるってんだからうれしいことこの上ない。しかも代表作の「ぎゅわんぶらあ自己中心派」である。ヤングマガジンに連載されていたギャグ麻雀マンガの最高峰を見事に再現し、オリジナル発売当時はかなり話題になった。登場人物の個性がしっかりと表現されていたのだ。このメガドライブ版でも同じ。全部で21人用意されたメンツ（スーパーヅガンのキャラもいる）は激しい個性を発揮して打ってくる。おかしいの何のって、打ち筋を見ているだけで笑わしてくれる。グラフィックもさすがの美しさ。PCエンジン版にひけを取ることはない。麻雀ゲームでは最高峰に近いソフトだ。 **9**

キューティ鈴木の リングサイドエンジェル

アスミック／12月12日発売／￥6800

●容量：4M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：2P対戦可



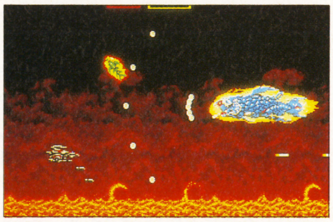
メガドライブ初のプロレスソフトであるが、普通とはちょっと……どころではなく大幅に異なっている。というよりもプロレスにおける技の掛け合いを楽しむソフトじゃないような気がする。じゃあ何かというとちょっと困るんだけども、いってみればレオタードの女の子がなめらかに動くさまを喜ぶための物といった感じか。作っているほうもその辺りを喜んでいるようなフシがうかがえるんだよね。プロレスらしくもあり、らしくもなし。プロレスを通して見せる女の子の……とまではいかないが、何にせよ作っている時の楽しさが目にうかぶ。

それにしてもスムースにキャラが動く。前で技の掛け合いを楽しむソフトじゃないと書いたけど、それは技のアニメーションのレベルが低いということじゃない。逆にアニメーション自体はかなりしっかりと描かれている。それでいてスムースなんだから、開発者の技術力はかなり高いと見た。だからこそ女の子であることが生きてきているんだと思う。女子プロレス独特のHな部分てのはやはりあるわけで、それはただ女の子がプロレスしてりゃあいいというのとは全然違うのだろう。そこんところがひしひしと感じられてきて、根がスケベな私としては開発者の気持ちに全面的に同感してしまうのだ。何事にもこだわることは本当に大事なのね。 **7**

ダライアスII

タイトー／12月20日発売／￥8900

●容量：8M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：95%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用



うーん、これは一体なんだろう。どうもぴんとこないダライアスだなあ。納得が行かないぞ。

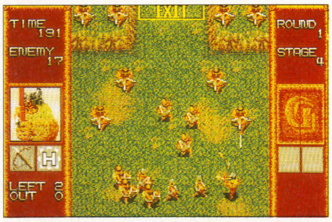
ご存じの通り、本誌読者アンケートの人気は高いようだし、業務用でもダライアスの続編ということでそれなりに人気も得たゲームである。でもこのメガドライブ版はやはりおかしい。

業務用は3画面から2画面になり、その分難易度もぐっと上がったけど、やはりダライアスなりの迫力はあった。しかしこのメガドライブ版、迫力のはの字も感じられない。ずっと流して進んでいってしまう様で、ボスキャラが出ても緊張感はほとんどない。原因はキャラの大きさにある。自キャラとザコは大きめで、業務用に近い。なのにボスキャラはかなり小さめでアンバランス。しかも業務用並の難易度。これじゃあ変にもなろうってもんだ。メディアは違うがPCエンジン版「スーパーダライアス」があれだけ良かっただけに（確かにIとIIの違いはあるが）業務用の開発元がこれじゃあ困るのだ。 **3**

ゲイングランド

セガ／1月12日発売／￥6000

●容量：4M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：2P協力可

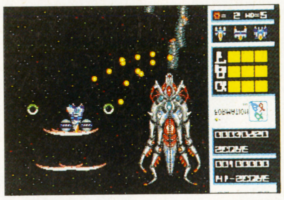


前号のフリートークで読者がたわごとをぬかしていたが、ここで反論するぞ。「セガに必要なのは派手なゲーム」と書いてあるが、一体誰にとって必要なのだ？　あなたがセガの社員ならいざ知らず、一般ユーザーとしてならば明らかに思い上がりだ。派手ならユーザーが飛びつくと思ったら大違い。派手か地味かというのは結果にすぎず、それ以前の開発側のエンターティメント精神の問題なのですよ。メガドライブユーザーとしての焦燥感はわかりますが、振る方向が違います。

さて、ゲイングランドは確かに地味で、写真や店頭デモで見てもアピールしないゲームだと思う。しかし、プレイしてみるとその戦略性は高さに驚かされる。フィールドの形を考えてキャラクターを選ばなくてはならず、しかも行動パターンを考えていかなくてはならない点など実に奥が深い。いぶし銀の魅力ってか。 **7**

●デンジャラスシード

ナムコ／12月18日発売／￥5800（税抜き）



●4M●シューティング
●1P専用

同名の業務用から移植された昆虫型の敵を倒してゆくシューティングゲーム。業務用はやけに難しい印象があったが、ずいぶんと簡単になったような気がする。フェリオスの頃よりはメガドライブの開発になれてきたようだ。もっとも、オリジナルが拡大、縮小のできないシステム16上のゲームだからあらが目立たなかったのかも。これまでのナムコメガドライブソフトのどれよりも地味である。

●武者アレスタ

東亜プラン／12月下旬発売予定／￥6800

●4M●シューティング
●1P専用

12月中の発売が決まった「武者アレスタ」であるが、東亜プランからの発売となる。あれ？「アレスタ」といったらあの広島のソフトハウスなんじゃないの。このへんは大人の世界の複雑さってヤツですか。内容はドのつくシューティングゲーム。おとくいのジャンルだね。こりゃ。

●「シャドーダンサー」は一応「ザ・スーパー忍」の続編らしい。なんでも「ザ・スーパー〜」の主人公、ジョー・ムサシが育てた子供が「シャドーダンサー」の主人公という設定になってるとか。そんなことは別にどうでもいいことのような気がするんだけどねえ。それとも続編ということにしておけば前作のファンが買ってくれるもんだと思っているのかいな。変なの。

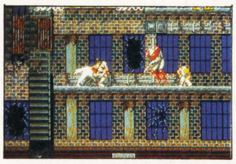
●「スタークルーザー」はアメリカのソフトハウス・アルシス社が開発したX68000用ソフトの移植作である。かなりレベルの高いソフトハウスと見たが、どうなのであろうか。今度はメガドライブオリジナル作品を作ってもらいたい。

●「ぎゅわんぶらあ自己中心派」は数少ないファミコン、PCエンジン、メガドライブの家庭用3機種のすべてで発売されるソフトである。前例は「スペースハリアー」「獣王記」「アフターバーナーII」だけで「KLAX」のファミコン版が発売されてようやく5例目となる。しかもオリジナルがパソコンゲームなのは「ぎゃん自己」だけ。パソコンゲームにしては高い普遍性を持っていることが図らずも証明された形になる。

MD

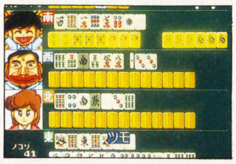
●成沢大輔が選んだ今号のBEST5

第1位 シャドーダンサー 8



←何と言っても健気な犬がかわいい。やられるとしょぼんじゃうんだぜ。鳴き声も入ってて同情をさそって1位に

第2位 ぎゅわんぶらあ自己中心派 7



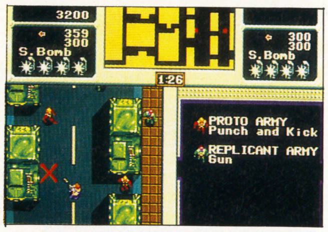
←出来だけならこちらがトップだけど、いかんせん麻雀という、ある意味で特殊なソフトのため、控えて2位に

メガドライブ用ソフト

クラックダウン

セガ／12月20日発売／¥6000

●容量：4M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：2P協力



ゲイングランドに負けず劣らず地味なゲームである。しかし、こちらも凝っている部分が多く、実に渋い。現役時代の野村監督か郷原騎手か。何だか良くわからないたとえであるが、つまりは目立たないけれどいい味だしてるということだ。

敵要塞に忍び込み、時限爆弾をセットして脱出と、何やらアメリカのアクション映画のようなシステムだが、その気にさせる演出は盛りだくさん。見ての通りプレイ画面は小さく、キャラクターも細かい。しかし壁に背をつけて敵の弾をよけたり、2種類あるガンは、攻撃力の弱いピストルだと弾のスピードが速く、強いキャノンだとスピードが遅くなるなど、良い意味での差別化に成功している。

小さいプレイ画面ゆえ、テレビのサイズが小さいとかなり見づらく、正直言って20インチ以下のテレビで遊んでいるユーザーには厳しいが、いったんはまりだすと止まらなくなるゲームだ。 **6**

モンスターレア

セガ／12月22日発売／¥6000

●容量：4M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

電源を投入しての第一印象は「あれ、このワンダーボーイ、やけに胴が長いぞ」だったのである。頭の形は変っていないのだが、丸っこい体型ではなく、おなかがひっこんでいる。何となくいやな気分が漂った。もしや……。

懸念は見事に的中した。プレイしてみるとなんだかキャラの動きやアクション自体がぎくしゃくしているのだ。

「これがモンスターレア？」

とまあこんな感じ。はっきり言わしてもらうが、PCエンジン版のほうがはるかに上出来だ。あちらはあらゆる点でそっくりだったが、メガドライブ版は改悪されているといっても言い過ぎではない。がっかりした。

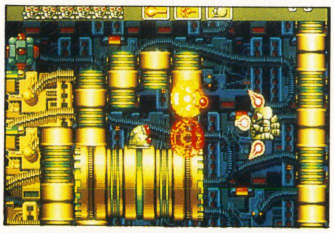
何で本家本元が移植した物が別のメーカーの物に負けるの。メディアが違うからなんてのは言い訳にならんぞ。BGMは仕方ないにしても、キャラクターをはじめとするゲームに直接関わる部分のあらゆる面で見劣っている。情けないったらありゃしない。怒ったぞ。むかむか。 **2**

発売予定作は数あれど、知らぬ間に予定リストから消えた物もいくつかある。ギャラクシーフォースとか、エクスプロードスターとか……。そんな中で、相当延びたものの、何とか発売にこぎつけた物もある。以下の2作だが、共通点を見つけた。いずれもサードパーティの作で、しかもメガドライブデビュー作なのだ。

アトミックロボキッド

トレコ／12月14日発売／¥6800

●容量：4M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用



いやー、ほんとに待たされた。ファンにとってはソ連のレストラン（料理が出るまで2～3時間かかる）みたいなもんだ。それだけに、移植の出来に関してはほぼ申し分なく、忠実だ。これで延期の期間分を差っ引いても……というわけにはいかんわな。いくらなんでも延びすぎである。だって、確か去年の11月だったはず。「メガドライブのすべて」の取材のため、トレコへ行って見せてもらったのは。それから丸1年以上たってるってんだからねえ。

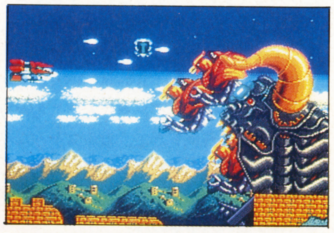
良い物を作るために時間がかかるのは仕方のないことだ。でも、限界ってのはある。しかも業務用からの移植ならなおさらだ。基本的に旬の物なのだし。PCエンジン版の移植の素早かったこと。きっと諸般の事情があったんだろうけど、ユーザーにはそんなことはわからないしね。

何はともあれ、サードパーティが増えたことは良いことだ、うん。 **6**

ヘビーユニット

東宝／12月下旬発売予定／¥6400

●容量：4M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：90%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用



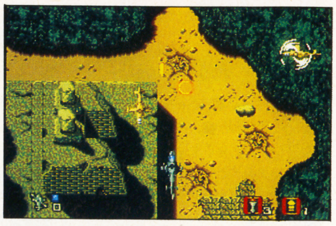
これも長かったなあ。でも、アトミックロボキッドのように良いゲームに仕上がってはいないのが残念。業務用ってこうだったかなあ。もう少ししっかりと遊べるゲームだったような気がするんだが……。昔の事だから忘れちまったぜ。

まず目につくのが自キャラの貧弱さ。グラフィックが悪いとかいうんじゃない。どうにも動きに乏しい。戦闘機体型がアイテムを取ってロボットになったり、その逆だったりするのだが、ロボット時はただ飛んで弾を撃つだけ。妙に大きいもんだから目立ってしょうがない。ただ、グロっぽいグラフィックは悪くなく、もう少し全体のバランスが良ければ……。 **3**

スーパーエアウルフ

九娯貿易／12月下旬発売予定／¥6800

●容量：4M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：80%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

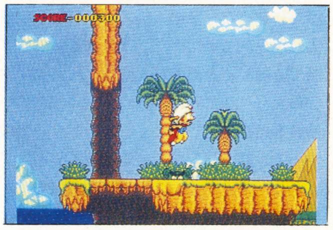


ヘリコプター型のシューティングゲームの中に人物救出などの目的を持ったシューティングアクションがあるのはアイデアとして面白い。ヘリコプターを下りて敵基地へ乗りこんで行くのである。静止グラフィック画面も多く、単調なシューティングゲームにしまいとの配慮が感じられる。しかし、肝心なところで大きく勘違いしているようだ。特にヘリコプターでのシューティングシーン。敵がある程度以上近づいてきても攻撃してくるなど、シューティングゲームでやってはいけないことが多く見られる。勉強不足ですね。 **2**

まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険

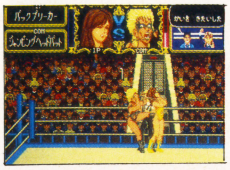
セガ／12月15日発売／¥4800

●容量：4M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用



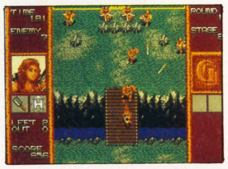
最初見た時は「アレックスキッド」かと思ってしまった。色使いやグラフィックが良く似てるんだな。しかし、内容はこっちのほうが100倍ぐらい上。横スクロールに上下方向のスクロールをつけ加えたアクションゲーム。素材はテレビアニメなんだけど、おいおい、もうとっくの昔に終わっちゃってるぞ。なんだかマヌケだな。でもゲーム自体はそんなに悪くはない。特に敵をふんづけて、土中に埋めてしまうのは妙におかしい。止まる時にすべりすぎてしまったり、敵の動きがえげつないなど、低年齢向けにはかなりハードな内容の点が気に入らないが、工夫も見られてそこそこだな、というのが私の評価。 **5**

第3位 キューティ鈴木のリングサイドエンジェル 7



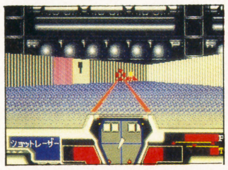
←何つうか、肉感がかなりしっかり表現されてるんだよね。こういうのは、やはりHに見えるのである

第4位 ゲイングランド 7



←あー地味。果てしなく地味。でも渋みがあっていいね。性格俳優の味とでも言うのかね。急に発売日伸びたけど

第5位 スタークルーザー 7



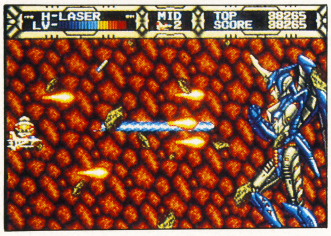
←ハードドライビンとどっちにしようか迷ったけど、普遍性はこっちが上(ホントかな)。ポリゴンは面白いや

TV GAME BROAD WAY

ガイアレス

日本テレネット／12月下旬発売予定／¥8400

●容量：８Ｍ●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100％●バックアップ：なし●プレイ方法：ＩＰ専用



うわっ、テレネットだ。ついにメガドライブにやって来たか。歓迎するぞ。

まずは無難なシューティングゲームから入ってきたが、これがなかなか力のあるところを見せてくれている。結構いろんなアイデアが詰まっていて、感心させられた。

なんといってもいいのはパワーアップのシステムだ。普通はアイテムを取ることによって行われるが、このゲームでは敵から其の攻撃能力を吸い取って自分の物にしてしまう。自キャラには最初からオプションが１つついている。敵が出現したらそいつに向かって飛ばす。するとオプションは一瞬の間、敵にくっつき、離れたときに自キャラの攻撃がその敵と同じになるのだ。これはうまいやり方だ。パワーアップもいい加減食傷気味だけど、こういう新しいやり方ならそんなこともないし、図らずもほかのシューティングゲームが工夫不足であることを教えてくれた。

でも、問題点も多い。敵のスピードがすごく速い上に、とにかく攻撃が厳しい。しかも敵は最初から固い。まあ、難易度を高くしないとシューティングゲームは寿命が短いからという事情もあるんだろうが、それにしても、である。何もこのゲームに限ったことではない。どいつもこいつもみんなおっそろしく難しい。せっかくいいアイデアも、こう難しいんじゃどうかと思うんだが、どうだろう。私はいまだにあらゆるシューティングゲームの中で最高なのはファミコンの「ザナック」だと信じているが、どうしてあの難易度レベル可変が使われないのか、不思議でしょうがない。状況に応じてやさしくなったり、難しくなったりするのがベストではないか？

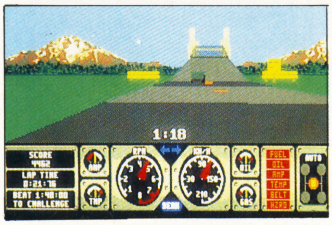
その話はいずれ改めてするが、「ガイアレス」に限れば、システム自体が良いだけに何だかもったいない気がしてならないのだ

6

ハードドライビン

テンゲン／12月21日発売／¥5900

●容量：2M ●ジャンル：レース●ROM完成度：100％ ●バックアップ：なし●プレイ方法：ＩＰ専用



このゲームをラストに紹介するのにはちゃんとわけがある。今回紹介の16作中、もっとも奇妙な味を出しているからだ。開発したのがテンゲンとくればその理由はおのずとわかる。要するにアメリカ産だからだ。ポリゴンを使ってドライビングゲームを作ろう。そこまではわかる。ここから先が日本と大きな違いで、日本ではポリゴンでリアルなシミュレートが出来ると考える。ウイニングランがその答えだ。アメリカでは通常の３次元では絶対に不可能なコース作りの方向へ目が向く。これがハードドライビンになる。通常のコースに加え、分岐でジャンプや宙返りがあるスタントコースを作るなど、いい発想である。こういうのを見るにつけ、日本はやっぱり枠内からはみ出ることができないんだと痛感させられてしまう。もちろんアメリカ式の方法がベストというわけではないが、さまざまなアメリカ産のゲームがもてはやされているのを見るとね。どうしても考えてしまう。

スピード感はあまりなく、アウトランのような派手さは見られないが、プレイの味という点では決して負けてはいない。人に買えとは勧めないが、ぜひ１度は見て、味見してほしい。

7

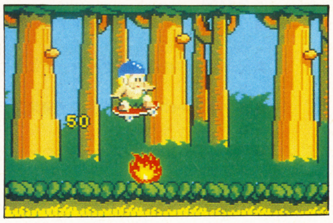
以上、ソフトが手元にある物を中心に16作を紹介してきたが、もう絶対これをお勧めといえる物はない。自分の好みで選ぶしかないが、私はシャドーダンサーとハードドライビンの２作を狙っている。

GAME GEAR
ゲームギア

ワンダーボーイ

セガ／12月８日発売／¥3500

●ジャンル：アクション●ＲＯＭ完成度：100％●バックアップ：なし●プレイ方法：ＩＰ専用



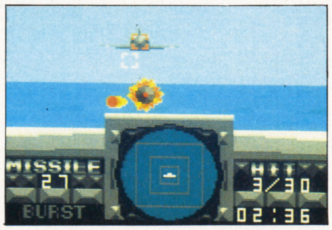
ワンダーボーイもこうして見るとなかなかいい。ひたすら走って、ジャンプして、敵をやっつけるという簡単なアクションで操作性も悪くないし、なにしろゲームギアの画面に収まりがいい。すごくしっくりとくる。ゲームギアであんまりＲＰＧやシューティングは見たくないなあと思っていただけに、これにはそそられる。次はフリッキーが出てほしいな。

6

G-LOC

セガ／12月15日発売／¥3500

●ジャンル：シューティング●ＲＯＭ完成度：100％●バックアップ：なし●プレイ方法：ＩＰ専用

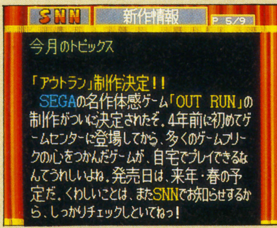


同名の業務用体感ゲームがあるが、まあまったく別物と考えて良いだろう。もともとハードが違いすぎるんだから同じになるはずがない。３Ｄタイプのシューティングゲームなんだけど、ちょっと忙しすぎるキライがある。ゲームボーイのシューティングでさえ、ハード自体の重さでツライのだから、ゲームギアならなおさら。正直言って苦しい。

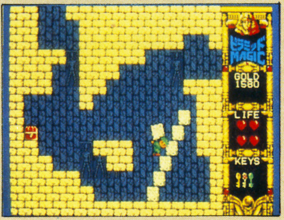
5

SNN情報 ―セガ通信システム―

11月21日より、会員向けサービスに２作のゲームが加わった。地下30階のダンジョンを探険する「死の迷宮」とこれまで何度も紹介してきたファンタシースターIIのテキストアドベンチャー「ファンタシースタＴＡ～シルカの冒険～」だ。死の迷宮は秋ロのテスト時に流れていて、けっこうハマってしまった。アイテムを拾いながら階段を探して下へ下へと進んでいくタイプで、ロードするたびにマップの形が異なる。ファンタシースターＴＡの方は文字情報中心



←SNNのニュース画面。MD用アウトラン開発中の告示が！

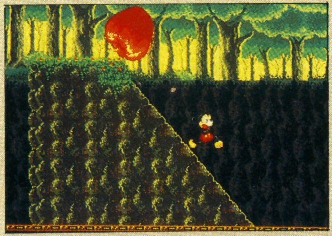


←ピラミッドマジックは未だ完成せず。いつなの……

のＡＶＧだが、シルカ編はテストに流れておらず、現時点では未見ながら面白そう。何せ職業がドロボウだからねえ。

MD・話の話①

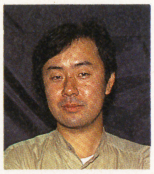
今回紹介したソフト中、もっとも高いのはダライアスIIの8900円。８Ｍだから仕方ないとは言われても、同じ８Ｍのストライダー飛龍が7000円だったことを考えると、割高感は否めない。反対にもっとも安いのがミッキーマウスで4800円！　これは安いぞ。ディズニーに高いキャラクター使用料を払ってもこんなに安い（あくまで比較して安いってことだけど）のかといえば、あくまで推測だけど、アメリカと同時発売になるからだと思う。アメリカでミッキーのキャラを使えば間違いはないわけで、相当の本数を仕込んでいるのだろう。その恩恵が日本に来るんだからこんなありがたいことはない。



↑コストパフォーマンスはきわめて高いミッキーマウス。素晴しいの一言ナリ！

GB

スーパーな時代にゲームボーイはいったいどこへ向って走るのだろう。なんて、考えてる余裕もないほど出るわ出るわ！12月に発売が予定されているゲームボーイソフトが27本。ほぼ毎日１本なのだ。で、ふと考える。ゲームボーイはいったいどこへ!?



担当/RYOII
ＴＶゲームからアイドル、ＦＩまで、趣味と実益を兼ねて、巾広く活躍するベテラン・ライター。仕事の速さには定評があり、困った時には〝この人〞と、編集部内では頼りになる存在である。今は、最も楽しみにしていたＦＩグランプリが終ってしまい、なんとなく脱力感に駆られているという。鈴鹿でもゲームボーイは大人気だったとか。

ゲームボーイ用ソフト

※ゲームボーイ用ソフトの価格はすべて税込み価格です。

12月発売ソフト

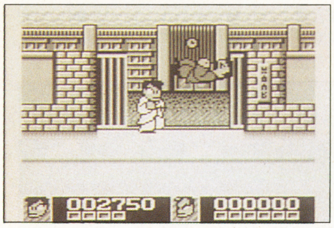
12月 7日■**ちびまる子ちゃん・おこづかい大作戦**／タカラ／¥3400
■**ころダイス**／キングレコード／¥3300
■**スコットランドヤード**／東映動画／¥3500
■**ヘッドオン**／テクモ／¥3300
■**アメリカ横断ウルトラクイズ**／トミー／¥3980
■**ネイビーブルー'90**／ユース／¥3500
■**熱血硬派くにおくん・番外乱闘編**／テクノスジャパン／¥3500
■**バブルボブル**／タイトー／¥3600
■**ペインターモモピー**／シグマ商事／¥3300
12月 8日■**鬼忍降魔録ＯＮＩ**／バンプレスト／¥3800
12月11日■**スパルタンX**／アイレム／¥3500
12月12日■**PRI・PRI**／サン電子／¥3200
12月13日■**ドラゴンテール**／アイマックス／¥3500
12月14日■**ネコジャラ物語**／ケムコ／¥3300
■**ＫＬＡＸ**／ハドソン／¥3500
12月14日■**銀河**／ホットビィ／¥3500
■**ポケットスタジアム**／アトラス／¥3300
■**SAGA2 秘宝伝説**／スクウェア／¥4800
12月18日■**ゴジラくん怪獣大行進**／東宝／¥3500
12月20日■**ポン太とヒナ子の珍道中友情編**／ナグザット／¥3400
12月21日■**グレムリン2 新種誕生**／サン電子／¥3400
■**バトルユニット ゼオス**／ジャレコ／¥3400
■**バブルゴースト**／ポニーキャニオン販売／¥3090
■**石田芳夫の詰碁パラダイス**／ポニーキャニオン／¥3400
■**カプコンクイズ ハテナ？の大冒険**／カプコン／¥3500
12月22日■**飛龍の拳外伝**／カルチャーブレーン／¥3500
■**モンスターメーカー**／ソフエル／¥3500

プレゼントにほしいゲームはどれ？

熱血硬派くにおくん・番外乱闘編

テクノスジャパン／12月7日発売／¥3500

●容量：１M　●ジャンル：アクション
●ＲＯＭ完成度：100％●バックアップ：なし　●プレイ方法：２Ｐ対戦可



最近に始まったことじゃないけど、校内暴力とかいじめ問題って社会問題になっているけど、学校には教育者である先生たちがいっぱいいるのに、何でこうした問題の解決策を見出すことができないのか不思議!?

てなことを何故書いたのかというと、くにおくんなのだ。彼とけんか殺法していて、ひさしぶりにすっきり爽やか。けんかってスカッとするネ。だから、学校教育の中にもけんかを取り入れればいいのだが、実際やると問題があるのでシミュレートさせる。くにおくんを通信ケーブルしてタイマンをはらせればいいのだ。そうすれば、力の弱い子だって対等に戦えるというもの。

月に一度、数学の時間をつぶしてくにおくんタイムを作れば、暴力も減ると思うんだけど。現実性は薄いかな。そこで隠れてくにおくんタイマンをしていると先生の暴力を受けることになってしまう。とかくガッコは住みにくい！

CHALLENGE! GAME BOY

ゲームボーイ耐久マラソン30時間 vol.1

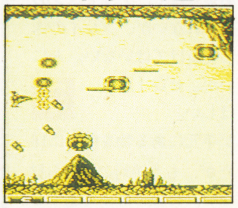
電池がへばるのが先か、肉体がへたるのが先か!? 3人のゲーマーがGAME BOY連続プレイの限界に挑む！

Presented by WAVE

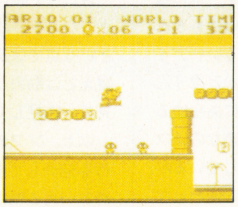
PM0:00 まずはバッテリー・オン！耐久マラソンのスタートだ。

はつらつロック少年他全3名、み〜んなゲームボーイ大好きっ子。腕に自慢のゲームを持ち寄り、いざっ！

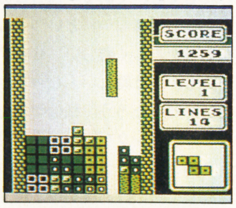
プレイヤー達のエントリー・ゲームソフトはこれっ！



パンク少女のミヨちゃんはギンギンのシューティング「ネメシス」だ。長いプータロー生活で気力と体力には自信あり。30時間くらい平気平気。



ロック少年の健太郎は「スーパーマリオランド」。コンビニエンスのバイトできたえてるから徹夜にはなれっこ。何巡でもゴールインするぜと豪語。



フツー娘のカズミちゃんがプレイするのは「テトリス」。ヘタだけどねばるのは得意なんだって。夜は弱いんでパジャマ持参のチャレンジです。

▶ついに登場、ゲームボーイ初の2メガソフト「SaGa 2」。
▶新規参入メーカー、アイマックスより「ドラゴンテール」発売。
▶12月発売予定だったナツメの「マジカルザウルス」が発売中止に。

バラエティー豊かなソフトがいっぱい

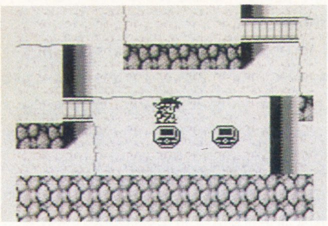
今月はとにかく多くて、とてもぜんぶは紹介しきれないんだけれど、目についたものを。「ネイビーブルー'90」これは海戦ゲーム。グラフィックもかなり凝ったものがインプットされていて、この種のゲーム好きにはこたえられない1本となるでしょう。「グリムリン2」はキャラクターのかわいさと動きのスピーディさがウリのアクションゲーム。異色なのが「スコットランドヤード」。これはスコットランドヤードの敏腕刑事達が怪盗Xを追い込んでいくというシミュレーションゲームというか、ボードゲームっぽいというか、昔なつかしいスゴロクみたいな雰囲気もあって、そこがスコットランドだと思えばなんとなくホームズ気分でプレイができるゲームって感じ。

TV GAME BROAD-WAY

SAGA2 秘宝伝説

スクウェア／12月14日発売／¥4800

●容量：2M ●ジャンル：RPG ●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー ●プレイ方法：1P専用

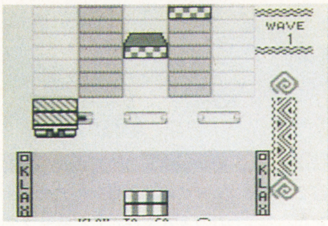


2は1とほとんど同じシステムなので、1をプレイしてれば簡単にプレイできる。RPGならではの〝くさいおことば〟も健在で、物語の中へ引き込んでくれるのだ。でもちょっと飽きたかな。 **7**

KLAX

ハドソン／12月14日発売／¥3500

●容量：1M ●ジャンル：パズル ●ROM完成度：100%●バックアップ：なし ●プレイ方法：1P専用

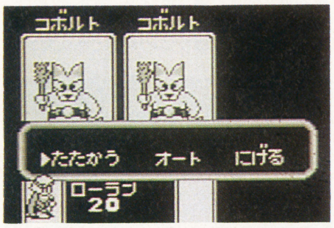


ブロックを包み紙に変えたテトリス第2弾という感じ。2番せんじと思ってみても面白いのは、やはりテトリスのアイデアは秀逸だった証拠なのだろうか。新しいパズルをしたい人はぜひ。 **6**

モンスターメーカー

ソフエル／12月21日発売／¥3500

●容量：1M ●ジャンル：RPG ●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー ●プレイ方法：1P専用

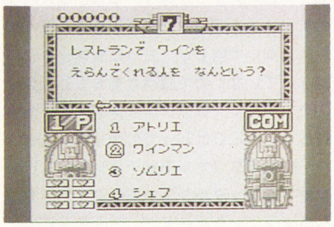


RPGにカードシステムを盛り込んだゲームで、ダンジョン内ではカードをめくりながら進んで行くのが特徴。ほどほどのスピードとスリルを貴方に！変化球RPGもなかなかのものですぜ。 **8**

カプコンクイズハテナ?の大冒険

カプコン／12月21日発売／¥3500

●容量：1M ●ジャンル：クイズ ●ROM完成度：100%●バックアップ：なし ●プレイ方法：2P対戦可



謎の敵クイズマスターを倒すため、6つの世界にある6つの水晶を探し求めるというRPGのようなクイズゲーム。いろんな問題が入っているがマンガに強いと有利のような気がする。 **7**

PM11:00 11時間経過、ハラペこお腹にエネルギー注入だぜっ！

さすがにお疲れの見え始めた3人。とりあえず腹ごしらえの買い出しへ。その間もプレイの手を休めない健太郎くんとカズミちゃん。……さあさあふけゆく夜、まだまだ乾電池は元気いっぱい。

NEO GEO

HIPPON SUPERに変身して、NEO・GEOのページもできた。必勝本ではNEO・GEOをピックアップする機会が少なかったのであまりなじみのない読者も多いかと思う。そこで今までのタイトルをチェックしてみる。

根本康弘
編集者。25才。男。最近恋に燃えているが、好きな人に冷たくされ凍傷になる。音楽が好きで、12月初頭のエリッククラプトンのコンサートに行く予定。好きなゲームはアクションやシューティング。派手な爆発や炎の海を見ていると何とも言えずジーンとするタイプ。シミュレーションやアドベンチャーゲームにはちょいと弱い。

NEO・GEOについてページ単位で紹介するのは初めて（ファミコン必勝本を通じて）なので、今回は他のページと趣向を変えて、今までに発売されたNEO・GEOソフトの中から個人的に選んだベストを紹介・説明しようと思う。本当に個人的なのでジャンル等にかたよりがあると思うが、気にしないで欲しい。ちっともフォローにはなっていないので説明しておくと、自分のセレクションはアクションゲームが多い。

NEO・GEOは知っての通りゲームセンターのMVS（マルチビデオシステム）のソフトをレンタルシステムによって家で遊べるようにしたハードだ。アーケードのゲームは軽く遊んで熱中できるのが一番だと思う。だから自然にアクションとかのあんまり頭を使わないゲームにこだわるようになる。なった。

当初、NEO・GEOはレンタルビデオショップとゲームセンターでのレンタルのみを行っていたが、購入の希望がかなり高かったために、現在では販売も行っている。通信販売をはじめとして、最近はおもちゃ店とかでも扱っている。白地に黒と緑のデザインのデッカイ箱に入っているぜ。

発売中ソフト

4月26日■ナム1975／SNK／￥28000
■ベースボールスターズプロフェッショナル／SNK／￥28000
■麻雀狂列伝／SNK／￥28000
■マジシャンロード／アルファ電子／￥28000
5月23日■トッププレイヤーズゴルフ／SNK／￥32000
7月24日■ライディングヒーロー／SNK／￥32000
■ニンジャコンバット／アルファ電子／￥28000
10月8日■ザ・スーパースパイ／SNK／￥32000
11月7日■サイバーリップ／SNK／￥28000
11月20日■ジョイジョイキッド／SNK／￥28000

12月発売ソフト

12月10日■リーグボウリング／SNK／￥30000
12月下旬■ラギ／アルファ電子／未定

今まで発売されたNEO・GEOソフトセレクション

ベースボールスターズプロフェッショナル

■SNK■4月26日発売■￥28000

●容量：50メガ●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100％●バックアップ：メモリーカード●プレイ方法：2P同時可

タイトルを見て感づいた人も多いだろう。野球ゲームである。実はこの作品をNEO・GEOのベストとする者が編集部に数人いる。内容は普通の野球だ。で、普通の野球ゲームはそれぞれ監督やら何やら特徴を打ち出すものだ。そしたらNEO・GEOの野球はどうなのか。月並だが絵と音にこだわりまくっていると言えば良いだろうか。キャラのグラフィックは決して丸っこくないものの何だかコミカル。三振したバッターがバットを折ったり、バットで地をたたいたりする。その動きが何だか人間ぽくもありコンピュータぽくもあって自然な不自然さというか、そんな特異なプレイヤーたちが画面を盛り上げる。そして音。効果音はもちろんのこと、中継のアナウンサーとかアンパイアとかが常に英語でしゃべっている。これが本当にTVで見ているかのような気分にさせてくれる。不思議にこれがたまらなく気持ち良い。この音声合成こそが他の野球にない味だと確信する。「声がウリの野球なんてさ」などと言う人はゲームセンターでちょいとスピーカーに耳をあててみてってば。本格的にしゃべりまくるから。ゲーム内容も声に負けないレベルに仕上がっていると思う。球場自体は広いがフィールダーの捕球範囲が広く、球が見やすい。バッティングはまあ普通ってところ。上手な人は守備をとことん楽しめる。守りに凝った野球と言ったところか。**7**

サイバーリップ

■SNK■11月7日発売■￥28000

●容量：50メガ●ジャンル：アクション●ROM完成度：100％●バックアップ：メモリーカード●プレイ方法：2P同時

2人同時プレイの横スクロールアクションだ。ちょっぴりずんぐりとしたキャラクターたちをあやつって、いきなり狂いはじめた軍用コンピュータ「サイバーリップ」を破壊しに行く。プレイヤーは基本ショットの他に数種類の武器を拾うのだが、拾いものはやはり拾いもの。弾数に制限がある。ストックが可能なので、ボスに出会ったら強力な武器に切り換えて戦うなんてのが有効なプレイ方法だ。

とりあえずNEO・GEOアクションの中では一番プレイしやすい。というのもキャラクターのアクションはジャンプ、ショットがメインで、応用技があまり多くないこと。で、パターンの読みがそんなに難しくないのも手軽で良い。カバのように巨大なボスは当然のように何匹も出現する。それぞれ様々なパターンで面白いのだが、ちょいと強すぎると思う。と言うのも、NEO・GEOのコントローラに生えているスティックはなぜか上下に入りにくい。細かい操作が可能ならばとても美しいパターンが出来たはず。これは実は他のタイトルにも大いに言えることではあるが……。**7**

ニンジャコンバット

■SNK■7月24日発売■￥28000

●容量：46メガ●ジャンル：アクション●ROM完成度：100％●バックアップ：メモリーカード●プレイ方法：2P同時可

横スクロールの格闘アクション。2人同時プレイができる。各ステージの中ボスを、ステージクリア後に仲間に加えることができ、面スタートごとにプレイヤーセレクトが可能。

とにかく派手なゲームではある。あまり細かいことにこだわらずに迫力で遊べる作品だと思う。各キャラクターの特殊攻撃がメチャクチャに派手で、火炎龍の岩石落としだの使用時には画面がゴチャゴチャッとなって何が何だか分からなくなるが、そんな派手さがたまらない作品だ。やはり、できることなら2人同時プレイの方が良い。場所によっては、正直言って2人でプレイしないとちょいとツラいかな、と思うところがあったりする。それに、何と言っても派手さがきちんと倍増するから。ただし、細かいアクションを求める人にはあまり向いていないと思う。別に雑な作りだとか見かけだおしだという意味ではなく、とにかく派手にパワフルに作られた格闘アクションだから。**6**

その他のタイトル

ナム1975：プレイヤーが画面下部に位置し画面上半分に現れる敵を撃つ、新しい視点の横スクロールコンバットアクション。
麻雀狂列伝：勝ち抜きマージャンゲーム。対戦前にモンタージュで自分の顔を入力できる。BGMは本格的な演歌。
トッププレイヤーズゴルフ：グラフィックの見やすさを強調したゴルフゲーム。ゲームモードは3つ。コースは2つ。
マジシャンロード：横スクロールのファンタジーアクション。アイテムの組み合わせにより6種の戦士に変身することができる。
ライディングヒーロー：バイクレースゲーム。耐久レースとグランプリレースがあり。
ザ・スーパースパイ：3Dアクション。格闘と武器によりテロリストを倒す。レベルアップ制。
ジョイジョイキッド：ブロック使用の2P同時パズルゲーム。
リーグボウリング：通信機能により多人数プレイ可のボウリングゲーム。
ラギ：昆虫人間惑星にて展開するアクション。自然がテーマのアイテムが多い。

※表中価格は販売時のもの。レンタルは店により差があり、本体￥800・ソフト￥700が平均。

⬇今月の10本!!

Hot Game Review

Best choice for game players'.

●PC● J.B.ハロルドシリーズ＃1殺人倶楽部(CD-ROM)／46
●FC● T.M.N.T／47
●SFC● スーパーマリオワールド／48
●SFC● ポピュラス／49
●PC● 桃太郎伝説II／50
●MD● アイラブ！ミッキーマウス！ふしぎのお城大冒険／51
●FC● ワールドカップサッカー／52
●GB● SaGa2 秘宝伝説／53
●SFC● ファイナルファイト／54
●SFC● グラディウスIII／55

illustration／ACHIYA

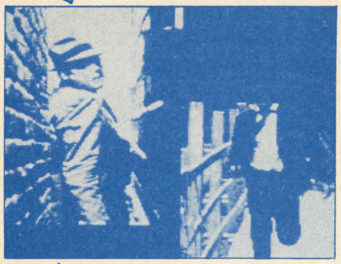
FC…ファミコン／SFC…スーパーファミコン／PC…PCエンジン／MD…メガドライブ／GB…ゲームボーイ　の略です。

CD-ROM PC

HOT GAME REVIEW

J.B.ハロルドシリーズ＃1殺人倶楽部

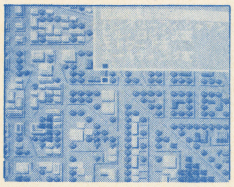
文・佐山アキラ



■ハドソン■11月23日発売
■￥6500(税抜き)

数年前パソコンゲーム界を席捲したAVGだが、そんなことはどーでもいいっ！ CDロムの特徴を生かしたシステムがもう溜まりません。ジャズィーなBGM、日本語・英語切り換え可能のバイリンガル・ナレーション。これぞ、アメリカン・ハードボイルドって雰囲気。英語ナレーションを入れれば、まるで字幕付きの洋画を見ているような感覚に襲われてしまう。そんな中、プレイヤーはリバティタウンの敏腕刑事Ｊ・Ｂ・ハロルドに扮して殺人事件の謎を追う。バーボンの入ったグラス片手に煙草をくゆらせば、はまることは必至だ（子供にはちょっとムリか）。

●メディア：CD-ROM
●ジャンル：アドベンチャー
●ROM完成度：100%
●バックアップ：ROM² 内蔵メモリー
●プレイ方法：１Ｐ専用



↑メッセージとナレーションは英語、日本語それぞれどちらかを選べる。画面は日本語、ナレーションは英語なんてことも可
←移動はマップ画面で指示する。最初から行動の自由度は高い

ハイでハードな男の世界

ハードボイルドにはジャズやブルースが似合う。僕の大好きな作家、Ａ・ヴァクスの小説『ブルーベル』の中にこんなことが書かれている。「子供にブルースは歌えない。子供にも悩みや苦しみはあるのだが、それに奥行がないのだ」

思い出しつつ書いたので、正確じゃないかもしれないけど、大体そういうようなことだ。ハードボイルドは大人の世界だ。だからジャズかブルース。ロックだとせいぜい、Ｂ・スプリングスティーンかな。そんなわけだから（もうわかってくれてると思うけど、僕は大のハードボイルド小説ファンなのね)、このゲームがＢＧＭにジャズィーな音を選択した時点で、僕がこのゲームに夢中になってしまうことは決定されていたのだ。

それとナレーションとキャラクターのグラフィック。頑固そうなオヤジは頑固そうな顔で頑固そうな英語を話すし、薄幸の美女風はそれ風の顔でそれ風の話し方をする。ブラジル人の旅行者であれば、ポルトガル訛の英語（Ｆ１ドライヴァーのアイルトン・セナみたいな英語って言えばわかるかな）を話すのだ。ここまで細かい芸を見せられると、もう誉めるしかないじゃありませんか。

ゲームシステムそのものは、実にオーソドックスなＡＶＧだと思う。とにかく歩き回って証言を集め、その証言の中から矛盾した話を見つけだして容疑者をリストアップしていく。新たな証言を手に入れれば、移動できる範囲も自動的に広がっていくしね。で、捜査令状を検事に発行してもらって証拠品を押収し、容疑が固まれば、逮捕して尋問。ま、検事がけっこう頑固で、僕なんかは、こんなに証拠が揃ってるのに、なんで逮捕できないんだよお、とつぶやいたこともあったけど。欠点をあげるとしたらこのあたりだろうか。もうちょっと丁寧に捜査すれば、逮捕状は自然と請求できるので、せっかちな僕が悪いのかもしれないけど。

調査に疲れたら、休憩室でのコーヒーブレイク。このＢＧＭが秀逸。何度も言うように、このゲーム全体のＢＧＭが素晴らしいんだけど、中でもこの音楽は泣けてくる。この休憩室では、人物相関図と、捜査の進行状況を見ることができる。人間関係が複雑なので、相関図は非常に助かるし、進行状況モードじゃ、ハロルドの昔の相棒が「まだ捜査は始まったばかりだ、しっかりしろ、Ｊ・Ｂ」と励ましの言葉をかけてくれたり、ちょっとしたヒントを教えてくれたりする。でも、休憩室を出ると必ず警察署長が現われてイヤミを言うのがシャクだけど。ちなみに、ナレーションの切り換えもこの休憩室で行うのだ。

さて、休憩室で一服したら調査再開なわけだけど、このゲーム、ＡＶＧにありがちな１本道ストーリーじゃないんだよね。だれから聞込みを始めてもいいんだ。こうしなきゃダメっていう制約があんまりないの。ある人物が新たな人間の名前を教えてくれたけど、そいつ男だから、おれはまず女に逢いにいくぞ、とかね。まるっきりプレイヤーの自由意志でゲームを展開できる。これはいいなあ。ＲＰＧなんかでもそうだけど、できないことが多すぎるゲームが最近やたらとあるから。大体、酒飲みながらゲームしてると（良い子はマネしないよーに)、いろんなことがしてみたくなるんですよ、ホントに。「ああ、キーボードがあれば、この可愛らしい女性のキャラに、愛してます、と打ち込んでみたいな、どう返事してくれるかな」とかね。ああ、不幸なおじさんになりつつあるな。

いま突然、このゲームの最大の欠点を発見してしまった。そんな大げさなものじゃないけど、その欠点というのは、ハロルドに科白がないこと。ハードボイルド小説に必要とされるものに「粋な会話」というのがある。このゲームのハードボイルドさに足りないのがその会話だ。もちろん、酒場のピアニストとか、けっこう洒落たことを言うキャラクターもいるけど、ハードボイルドのヒーローたる者、洒落た科白には洒落た科白を返したいじゃないですか。なにかそういうのを用意してほしかったな。でも、プレイヤーの感情移入の妨げにならないようにとか、色々あるんだろうし、これは過ぎた要望なのかもしれない。どっちにしろ、僕のわがままだしさ。

よほど横着でなければ、ちゃんとクリアできるし、ＢＧＭもいいし、バイリンガル・ナレーションは字幕付きの映画みたいだし、このゲームは絶対に買いだね。損はしない。にしても、ＣＤロムって、エライよな～。買ってよかった。チャンチャン。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド（BGM）
●グラフィック
●全体のバランス

このゲームにケチをつける気はまったくない。グラフィックやサウンドだけでなく、各キャラクターの描き分けもミステリ小説におとらないぐらいよくできている（ステロタイプなのは仕方がない。そこが視覚メディアと小説の違いなのだから）し、丹念にメモを取ることさえ怠らなければ、だれにでも解けるようにできている点も素晴らしい。懸念があるとすれば、ユーザーの中心であるお子たちがこの雰囲気を受け入れるかどうかだと思うが、大丈夫だよね。ね？

（投入時間／７時間）

佐山アキラ

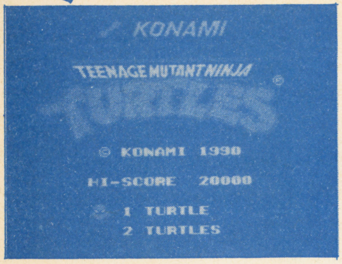
1965年２月18日生まれ「本の雑誌」「宝島」等のおもに冒険小説、ハードボイルドの書評で活躍中。かつて新宿の「深夜プラスｌ」でバーテンダーをやっていた坂東齢人とはこの人。ゲームではウィザードリィの大ファン。手塚一郎「ワードナの逆襲」の解説を担当した。現在「Ｖ」にはまっている。近々、小説家としてもデビューの予定。注目の人です。

©1988 Riverhill Soft ©1990 HUDSON SOFT

HOT GAME REVIEW

T.M.N.T.

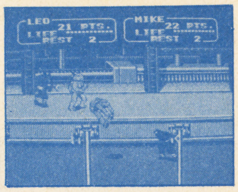
文・作山哲広

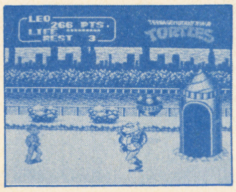


■コナミ■12月7日発売
■¥7000（税抜き）

アメリカの大人気コミックのゲーム化。業務用の移植で、レオナルド、ラファエロ、ミケランジェロ、ドナテルロの4匹の亀忍者の中から1人を選んでプレイ。目的は、悪の組織フット、クランの総帥シュレッダーを倒すこと。ステージは、火事のビル、ダウンタウン、下水道、ニューヨーク、道路、ハイウェイ、廃工場、忍者ビル、テクノドロームの全10ステージ。ステージの最後にボスがいる所といない所がある。前半4ステージは、TVキャスターのエイプリルを救出し、後半はシュレッダーの秘密基地に乗り込むストーリー仕立てのゲーム構成になっている。

●容量：4M
●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%
●バックアップ：なし
●プレイ方法：2P協力可





↑2人同時プレイができるゲームというのはこれからとっても大切だと思う。
←ステージ構成はストーリーにそって進行される。あ、何か日本語がヘンだぞ。

カメカメエブリバーディ！

来年の2月に日本で公開される映画、「MUTANT TURTLES」。この「T.M.N.T.」は、その映画を題材にしたゲームだ。

勘の良い人や、情報通の人はもうこれだけでわかるんじゃないだろうか。「T.M.N.T.」は今、アメリカで子供から大人まで幅広いファンをもつ超大人気コミックだ。もちろん、アニメ化もされたし、キャラクターグッズも飛ぶように売れている。その超加熱ぶりは、マンホールの蓋が大量に盗まれたり、子供達が下水にミドリガメを流しまくるなどのちょっとした社会問題（主人公の亀どもは、下水道に秘密のアジトがあるのだ）にまで発展した。

マンホールの蓋がなくなろうと亀を流そうと、本物が出てくる訳じゃないのにアメリカ人の考えてることは今一つわからない。

そんな話題をよんだ亀ども、こいつらはなんと人間のように二本足で歩く。しかも4匹もいて、それぞれ色違いの覆面をしている。もっと驚きなのが、こいつらどこで覚えてきたのか武術まで使えるのだ。そして、どうやらその師匠がネズミらしい。

全くどこまで人をおちょくるのだろうか。

カメの神髄にせまっている

このゲームの注目点に、グラフィックが上げられる。言ってしまえば、業務用版の使い回しである。だが、あえてコミカル路線全盛のファミコンにそのままこういうグラフィックで出したのか。キャラクターも、6頭身のリアルタイプである。

しかし、これが3頭身のコミカルキャラになっていたら多分あまり良い評価は受けなかったに違いない。

ようは雰囲気の問題で、アメコミそのままのキャラが動くのが一番面白いんだろうなきっと。

と、話は変わり、この4匹の亀どもにはちゃんと名前がある。青い覆面で日本刀を使うレオナルド、オレンジの覆面でサイ（十手みたいなもの）を持っているのがラファエル、紫の覆面をして棒を振り回すドナテルロ、黄色の覆面のヌンチャク使いがミケランジェロだ。なんでこんな名前を付けたのかは知らないが、趣味が悪い。ゲームは、こいつらの中から一人を選んでプレイする。敵は、謎の悪組織フットクラン。そしてその総督が師匠をネズミに変えた張本人、シュレッダーなのだ。

スタイルは、基本的に横スクロールのアクション物なのだが場所によっては斜めにスクロールする所などもある。ステージは全部で10ステージと、少し多めか。始めの4ステージは、フットクランにさらわれたTVキャスターエイプリル嬢を助けに突き進み、後の6ステージがシュレッダーを倒しに暴れまくる本番という構成になっている。

このゲームの特徴としては、やはり主人公を4人の中から選べることなのだ。彼らの持っている武器は全て違っているが、武器によるハンデは全然ないから好みで選んでOKだ。基本操作はジャンプ、キック、など定石通り、特殊攻撃として、ジャンプした時に使うジャンプキックと、Aボタン＋Bボタンで使う必殺攻撃がある。この、必殺攻撃がまた強力で、ゲーム中何度も御世話になることと思う。ただ、画面が斜めから見た視点なので敵との横軸が合わないと攻撃しずらいか？と思ったが、そこはコナミだ。敵との横軸があまりハッキリしない時でも攻撃が当たってくれる。ようするに当たりが大きいのだ。逆に言えば敵の攻撃も当たり安くなる。でも、このくらい大味なほうがアクションは楽しいんじゃないだろうか。ちまちまヘンなこと気にしながら遊んだって絶対面白くないにきまってるじゃん。

カメをぎゅっとしめてみる

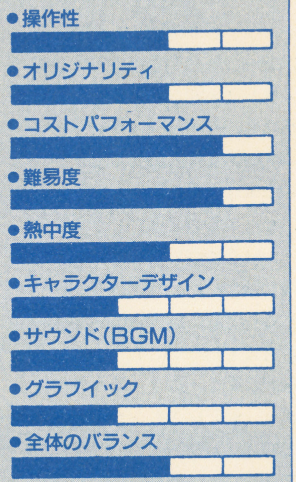
言うのが遅くなったが、この「T.M.N.T.」は業務用の移植だ。「そんなこと知ってるよ」などと言わずにまあ聞いてくれ。

ステージ構成やグラフィックは同じだが、操作系がかなり違っている、したがってゲーセンで培ったテクはほとんど通用しない。こういうのを移植というのは、私は少し口惜しく感じる。したがって、そのことにはあまり干渉しないで書いてきた。

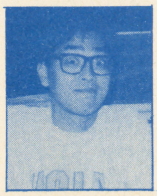
移植のいい例はやはり「グラII」だと思う。移植の他にオリジナルなどを入れて、ゲーセンで遊んだ人にもまた遊ばせる何かがこのゲームにもほしかった。

少し平凡すぎた、というのが私の正直な意見だ。にしても、久し振りに熱くなったゲームだったのも確かなのだが。ま、こんなもんなのかなと、お茶をにごして終わる。

評価表



ステージ数が10というのに対して、パスワードやバックアップがないのは少し辛い。ステージ内容がやや単調で長いのも辛い理由に入っている。しかも難易度が比較的高いのに、あるのはコンティニューが3つだけと、かなりハードでアメリカンな出来だ。斜めから見た画面構成もやはりわかりづらく、基本的にうまくなければ遊べない的ゲームになってしまった。もう少し爽快感があるゲームだったらよかったのに（カメなんだからもっと気持ちよく）。（投入時間／5時間）



作山哲広
4コマまんが「ウィズ三太郎」の作者。ハデなシューティングとハードなアクションゲームが好き。RPG、アドベンチャーはめんどくさいのでほとんど遊ばない。深夜の編集部など、皆がぐったり疲れている時に1人冗句を連発する元気者。アルトサックスを心おきなく吹きたい一心で千葉に引越し、あまりの遠さにちょっと後悔している。

©MIRAGE STUDIOS, USA. ALL RIGHTS RESERVED. TRADEMARK USE GRANTED TO KONAMI UNDER LICENSE FROM MIRAGE STUDIOS, USA.

HOT GAME REVIEW

スーパーマリオワールド

文・田尻智

■任天堂■発売中
■￥8000（税込み）

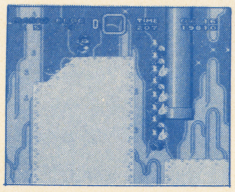
ファミコンの顔ともいえるスーパーマリオのシリーズ4作目。スーパーファミコン用ソフトの第1弾でもある。

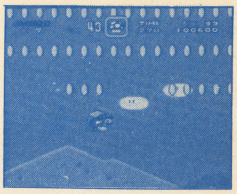
「恐竜ランド」を舞台に、クッパにさらわれてしまったピーチ姫を助けるため、冒険を始めるマリオとルイージ。さらに、今回は仲間を助けたい一心の恐竜ヨッシーも登場し、マリオ達の強力なパートナーになってくれる。

Ⓐ、Ⓑ、✚ボタンに加え、Ⓧ、Ⓨ（ⓍとⓎは同じ働き）ボタンでさらに多彩なアクションが可能になり、Ⓛ、Ⓡボタンで、前後の視野を拡張することもできるようになった。

スーパーマリオはファイア、マントに変身できる。

- ●容量：4M+16KRAM
- ●ジャンル：アクション
- ●ROM完成度：100%
- ●バックアップ：バッテリー
- ●プレイ方法：2P交互可





↑容量4Mとは思えないほど、さまざまなキャラクターが登場して、プレイヤーを楽しませてくれる
←サブキャラクターのヨッシーの声がかわいい。ウッキー！

道は違っても話はひと通り。

ロールプレイングゲームでなくても、ストーリー性のあるゲームは好きだ。仮にそれが、他愛のない単純なものであっても、ストーリーは、ゲームの世界観を広げるからだ。

そのなかで、僕はマルチエンディングのゲームを好まない。ゲーム中、プレイヤーの操作によって、その後の展開が変わるというと聞こえはいい。でも、それでは作者のメッセージが、見えてこないと思う。ゲームの作者が、楽しいストーリーを語りたいのか、悲しいストーリーを語りたいのか、そのどちらでもないのか。エンディングが、悲喜こもごもいくつも用意されているゲームは、あみだくじを引いてるみたいで、実は味気ない。

マリオワールドは、遊ぶ人によってマップの形状や展開が変わっていく。僕は遊びながら、話自体も分散していきそうな不安を感じていた。しかし、マリオワールドのマップがあれほど広くて自由度が高く、またプレイによって変形していくようなつくりであるにかかわらず、エンディング付近から、展開が一連の流れに絞りこまれていくのを見て、ああ、やっぱりマリオはよくできているなあ、と感動せざるをえなかった。

ゲーム制作の現場で、インタラクティブ（相互作用）とか、自由度の高さを考えると、ついマルチエンディングの落とし穴にはまってしまう。ひとつの話を語るより、話を三通りも四通りも見せるほうがおもしろいと思ってしまう。でも、一流のゲームには、作者に確固たるポリシーやメッセージがあるから、そうはならない。ちなみに、マリオと双璧をなす一流、ドラゴンクエストシリーズも、話は一本道であった。

難易度の調整。

似たようなことを、ゲームの難易度調整についても考える。最近は、難易度を、オプションモードで切り替えられるゲームが多い。なぜ、変えられるようになっているかというと、ほとんどの場合、ゲームが難しくて楽しめない人のための逃げの手段として用意されているわけだが、カレーの辛さを変えるように、安易に難易度を選べていいのだろうか、と僕は疑うのだ。作り手の立場で考えれば、誰だってできるだけ多くの人々に、自分のゲームを遊んでもらいたい、そう望むだろう。僕だってそうだ。しかし、難しくてついてこれない人を救うためにオプションモードを用意するのは、マルチエンディングの話と同様、プレイヤーにどのような難しさ加減で遊んでほしいのか、という作者のメッセージを放棄しているように見える。同じ条件で、へたな人はへたなりに、うまい人はうまいなりに楽しめるゲームであることが必要だ。まあ、理想であり、そんなゲームを作るのはとても難しいことだから、ここでオプションモードで調整するゲームを責めたりはできないが。

しかし、マリオワールドは、その点でも考え抜かれてデザインされている。点線ブロックとスイッチの存在だ。コースに点線で描かれたブロックがあり、そのままでは何も利用できないが、もし、マップの数ヵ所に隠されているスイッチを探しだして踏めば、実体化して足場となる。これでプレイがしやすくなる。ゲームデザインのなかに、難易度の調整という手続きを溶けこませてしまったわけで、見事なゲームデザインといえよう。スイッチを踏んだプレイヤーは、自分は難易度を下げたのではなく、便利なアイテムを見つけたにすぎない、と思うのだから。

ゲーム内ゲームの構造。

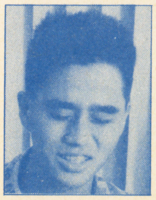
前作のマリオ3で、いまひとつ気になっていたのは、絵合わせや神経衰弱といったボーナスゲーム。スーパーマリオというゲームのレトリックにうまく溶けこんでいないような、独立した印象があった。だから僕は、取って付けたような気がして好きになれなかった。対照的に、ドラクエ4のカジノの、スロットマシンなどは、楽しく遊べた。それは、カジノという場所にマシンがあり、それがゲームのなかでありながら本当に遊べるリアリティが良かったのだ。スロットマシンそのもののできの良さは別だ。今回のボーナスゲームは、前作のモノから格段の進歩を得た。ビンゴ形式のゲームや、ブロックを叩き、○印か×印を引くくじ形式のゲームが、ゲーム中に入っている。ここでは、ボーナスゲームといえども、マリオを本編ゲームと同じように操作する。この統一感が嬉しい。しかも飽きない。ボーナスが、ただのおまけに終わらず、本編に見事に融合しているといえよう。

評価表

- ●操作性
- ●オリジナリティ
- ●コストパフォーマンス
- ●難易度
- ●熱中度
- ●キャラクターデザイン
- ●サウンド（BGM）
- ●グラフィック
- ●全体のバランス

マリオワールドをプレイして、テリーギリアムの映画BARONを思い出した。どこがどう似てるというわけではない。アイデアと情報の密度がとてつもなく高く、受け手の頭をクラクラさせる、両方ともそういう作品だったからだ。とにかくマリオワールドは、ゲームアイデアの質と量に関して、いまのテレビゲームで、右に出るものはないだろう。そして、一度エンディングまで遊んでも、またプレイさせる魅力を持っている

（投入時間／8時間）

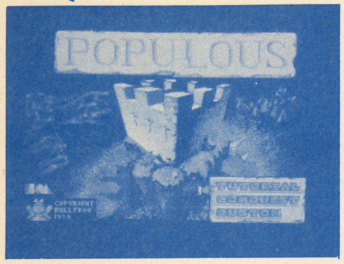


田尻智

'65年、東京都出身。ゲームフリーク代表。'90年、「クインティ」（ナムコ）を発表。最近はスーパーファミコン用ソフト「ジェリービーン」他、数本のゲームを手掛け、ゲーム開発に意欲を見せる一方、雑誌・TVと活動の範囲を広げている。ゲーム製作者、ゲーム評論家とゲームライターと様々な顔を持つ、ゲーム業界を支える第一人者である。

ポピュラス

文・野安ゆきお

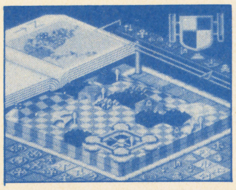


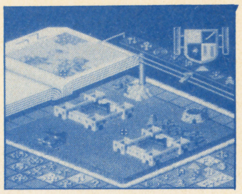
■イマジニア■12月16日発売
■￥8800(税抜き)

神となったプレイヤーが、ブックオブワールドと呼ばれる世界の中に生きる神の種族を繁栄させ、敵である悪魔の種族を滅ぼし、世界を征服することを目的とするストラテジイ（戦略）ゲーム。神の種族が繁栄するに従い、神の力が増えてゆき、敵に災害を与えるなど、様々な奇跡を起こすことができるようになる。

舞台になる世界は「草原の世界」「溶岩の世界」「大江戸編」「フランス革命編」など個性あふれる10種の世界。それらの世界がそれぞれ約100ずつ、合計1000面が準備されている。

- ●容量：4M
- ●ジャンル：シミュレーション
- ●ROM完成度：100%
- ●バックアップ：バッテリー／パスワード
- ●プレイ方法：1P専用





↑ゲーム内の人間達はちょこちょこと歩き続け、平地を見つけるとそこに家を建てる。それが発展するとこのような城になる
←このようなお遊び精神たっぷりの世界も準備されている

愛情を注ぐことの魅力

犬や猫、小鳥、金魚、いやいや、観用植物でもいい。なにかしら命あるものを育てたことのある人には、愛情を込めて生き物を育てる楽しさをわかってもらえるだろう。生き物というものは、けっしてこちらの思い通りには育ってくれない。こう育ってほしい、という我々の思いが裏切られることはしばしばだ。ちょっと注意を怠ると体調に異変を起こしてしまうこともある。でも、何度裏切られようとも、やはり生き物を育てることは他に代用しようのない楽しみを与えてくれる。そして、自分の注いだ愛情が、何らかの形で彼等に伝わったとき、我々は表現できない喜びを覚えるのだ。

ポピュラスとは、その喜びをブラウン管上で擬似体験できるゲームなのである。ポピュラスの魅力というものは、知力を尽くして敵種族を滅ぼすことにあるのではない。それはプレイヤーにとっての目的に過ぎない。ポピュラスの魅力は、愛情を込めて自分の種族を育てる、その過程にこそある。できるかぎりの手を尽くし、種族の成長を楽しむのが、ポピュラスの正しい遊びかたなのだ。

もちろん、ゲーム中に登場する人物を成長させていく快感だけを味わえるゲームなら、他にもたくさんある。ＲＰＧなどはその典型だ。戦闘を重ねさえすれば、苦労した分だけ確実にキャラクター達は成長する。しかし、キャラクターを成長させるための苦労こそあるが、費やした努力が徒労に終わることはない。個人差はあろうものの、誰がプレイしようと、プレイした時間に比例して確実にキャラクターは成長してしまう。

これでは面白くない。確実にむくわれるという保証の上で努力するのでは、あまりに打算的ではないか。むくわれるかどうかがわからないままに〝愛情〟を注ぐからこそ、見守る相手がいとおしく思えるのだ。ここではっきりとさせなければいけないが、「キャラクターを成長させること」と「キャラクターを育てる」ことの間には、永遠に埋まらない溝があるのだ。だから、ポピュラスにＲＰＧ的なキャラクターの成長の面白さを期待してはいけない。

何度も言うが、ポピュラスの魅力というのは、ブラウン管上で生きているかに思えてくる種族達に愛情を注ぎ、彼等を繁栄させることにこそあるのだ。そして、現在の家庭用ゲーム機で、このような楽しみを味わえるのは、ポピュラスをおいて他にはないことを知っていてほしい。

ポピュラスとキリスト教

このゲームにおける宗教観について少し述べよう。

制作者であるピーター・モリニュー氏は、必勝本のインタビューに対し、「ポピュラスには宗教的な意味はない」と語っている。取り扱い説明書には聖書の創世記からの引用文らしきものが書かれてあるが、実はあれはイマジニアの創作であり、聖書とは無関係の文なのである。

それでは、ポピュラスは宗教的な色合いを完全に捨てたゲームなのかというと、それは違う。ゲームを楽しむ上で、そんなことを頭の片隅にさえ置く必要はないが、このゲームはキリスト教の影響をかなり受けていると、私は勝手に考えている。

十字架を種族のシンボルとする神の種族が悪魔と戦う、というゲーム全体のモチーフがキリスト教の影響であることは当たり前すぎて面白くない。しかし、敵側の種族の建物を乗っとると、それを誇示するために自分の種族を表す旗を立てていくのを見て、思わずニヤリとした。神の後ろ盾を持つ種族が、敵地の占拠を示すために旗を立てていくというのは、聖地奪回のために行われた十字軍の遠征において、彼等が旗をひるがえして進み、ゆく先々でそれを立てていったという言い伝えを容易に連想させるではないか。

私の考え過ぎだという声も聞こえてきそうだが、もう少しお付き合い願おう。ここで賛美歌の１節を読んでもらいたい。

立てよいざ立て　主のつわもの
見ずや御旗の　ひるがえるを
すべての敵を　滅ぼすまで
君はさきだち　行かせたまわん
（聖歌・第380番）

どうだろう。賛美歌でありながら、ポピュラスのテーマソングだといっても信じる人がいそうなほど、完全にポピュラスの世界を描いた詞である。ぜひ、ポピュラスをプレイしてみた後で、もう１度この詞を読んでほしい。きっと私の言う「ポピュラスとキリスト教の関係」について同意してもらえるだろう。

評価表

- ●操作性
- ●オリジナリティ
- ●コストパフォーマンス
- ●難易度
- ●熱中度
- ●キャラクターデザイン
- ●サウンド（BGM）
- ●グラフィック
- ●全体のバランス

特異なゲームシステムを持っているため、他のゲームと比較して評価することは難しい。ただ、ゲームシステムの完成度は高いので、その点は安心していい。

マウス対応のゲームの移植の際によく問題になる操作方法だが、もともとパソコン版に馴れてしまっている人はともかく、スーパーファミコン版でポピュラスを始めた人には問題ない操作系といえよう。ともかく、ハマってしまえば半永久的に遊べるソフトなので、懲り性の人にとっては安い買い物になるだろう。（投入時間／10時間）

野安ゆきお
幼少期をアフリカで過ごし、海外を転々とした後、高校入学の際に帰国。大学進学は果たすが、やがて中退。必勝本へ投稿ハガキを出していたことが縁で編集部に拾われ、現在に至る。難易度の高いアクションゲームや、数字だらけのシミュレーションゲームは苦手とするが、それ以外はどんなゲームでもまんべんなく楽しむ。特に良質のＡＶＧが好み。

©1989 ELECTORONIC ARTS®& BULL FROG PRODUCTION／©IMAGINEER CO. LTD

PC

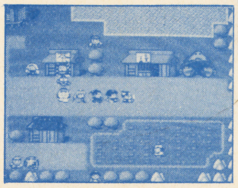
桃太郎伝説II

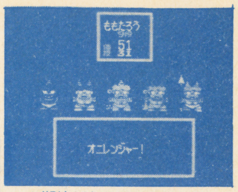
文・石埜ミチホ

■ハドソン■12月22日発売
■¥7200（税抜き）

おなじみ、桃太郎シリーズの最新作。ファミコン版『桃太郎伝説』の続編で、共通のマップ、共通のキャラクターを中心に、大きくヴァージョン・アップしたドラクエ型ＲＰＧだ。ストーリー的にも、システム的にも前作を知っていた方が、より楽しめるだろう。今回はパーティープレイを採用しているが、キジ、イヌなどの「お供」システムはそのままに、さらに金太郎、桃太郎などの仲間が加わる独自のスタイル。ＮＰＣもたくさん出てきて、ストーリーも盛り上がる。ユニークなアイデア、満載のギャグ、のんきな仙人たちと、『桃伝』名物も健在、愛と勇気の娯楽大作だ。

- メディア：Hu-CARD・６Ｍ
- ジャンル：ＲＰＧ
- ＲＯＭ完成度：100%
- バックアップ：天の声２対応
- プレイ方法：１Ｐ専用





←↑期待どうりのコミカルキャラ、ギャグ100連発。パーティーのメンバーもユニーク、多士済済。キジやイヌといった桃太郎オリジナルメンバーから金太郎さんまで、昔話オールキャスト

『桃伝』のコンセプトとは

とりあえず、新生ＨＩＰＰＯＮ誕生、おめでとうございます。しかし、このレビューでは、新しい門出にはいまひとつふさわしくない、下世話なテーマを語らねばなりません。

そう、『ダジャレ』です。なんといっても『桃伝』ですから、この話題を避けては通れますまい。

さて、このシリーズの人気を支える要素とは、いったいなんでしょう。いろいろありますが、「少年ジャンプ」の編集方針そのままのテーマ、明解なシナリオ、万人向けの親切設計、ていねいな仕上げなどがまずは挙げられるでしょう。

こう言うとファンのみなさんからは、「スタッフ特有のギャグセンスを忘れてもらっちゃ困る」という声が挙がりそうです。しかし、そう言われても私も困る。なぜって、ファンの人には意外なことでしょうが、このギャグあるがゆえに『桃伝』を毛嫌いする人たちも多いんですから。

『桃伝』は万人向けか？

あくまで公正な目で見ても、『桃伝』シリーズは優れたゲームです。『ドラクエ』の猿マネ、という意見もありますが、それは狭量に過ぎるというものでしょう。完成されたスタイルを借用した優れた娯楽作品は、どのジャンルにも必要とされるもの。そもそもクエストなんていう古くさい概念にしがみつき、『ドラクエ』のマネにさえなれない愚作が多発されるＲＰＧ界で、誰がそんなことを言えるでしょう。しかも『桃伝II』には、約束ごととなったシステムに対するシニカルなパロディ精神も見られ、お子様向けにとどまろうとはしていません。ファミコンとの性能差をわざとらしく見せつける驚異の17人パーティーなど、結構大人の笑いも演出してくれるのです。

擁護はこれくらいにして、今度は、そんな優れたゲームがなぜこれほどまでにダジャレに固執するのか、その点を考えてみましょう。

まず、スタッフのこだわり。娯楽大作を信条とする『桃伝』スタッフの態度は「ドラクエのマネと言われても構わない。しかしただのマネでは終わらないよ」といったところでしょうか。『ドラクエ』の作った約束ごとに過剰にこだわってみせるあたり、高度な計算を感じます。しかし、ギャグをもう少し控え目にしさえすればより万人向けのゲームになるはずなのに、と考えると、なにか「業」のようなものさえ感じてしまいます。どんな時でもついギャグが出てしまう深〜い業（とほほ）。

ダジャレ是か否か

日本人は異常にギャグに対して自覚的な民族です。「間」の文化ゆえか、海外のユーモア、エスプリなどとはまったく異質な笑いの文化がある。「笑いをとる」「受けねらい」「はずす」「ツッコミ・ボケ」、すべて他の言語に翻訳できないギャグの批評用語です。異常ですねこれは。

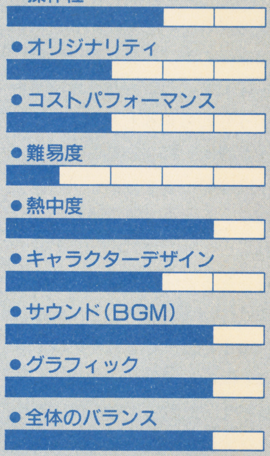
まあそんな見方で『桃伝』のギャグを見ていくと、これはダジャレを媒介とした「くどさのギャグ」に分類されるものでしょう。ダジャレそのものが面白いわけじゃない。ダジャレが面白いとしたら、そのタイミング、言い方などがはまっているのです。しかし、ゲームではこのニュアンスが出ない。そこで『桃伝』スタッフは、しつこく繰り返すことによってついに笑いをとるという「くどさのギャグ」を採用したのでしょう。ただし『桃伝II』では、ＦＣ版ほどくどさ色はなく、ダジャレ大会のゲーム内ゲームなど、「アホらしさギャグ」の比重が高まっています。

個人的には結構好きなんですが、確かにうんざりさせられることもある。しかし、これは意外と大人のギャグだと思いますよ。旬モノを使うのも賛否ありますが、「タカさんチェック」は笑えました。ともかく、ゲーム自体の完成度の高さ、面白さは絶対保証。不満を言うにしても、いまいちなデモ画面とか、展開がワンパターン、親切すぎて物足りないとか、その程度です（だけどダンジョンで退屈しないための工夫とか、親切さも特筆モノ）。だから、ギャグによる食わず嫌いだけはもうやめにしましょう。

さて、根源的な文句を一言。私、今回初めてＰＣエンジンを買って気付いたのですが、「天の声」の品切れ状態、これはひどい。ソフトは売ってるくせに。その上、やっと見つけたと思ったら「シャトル専用」。わたしゃ切れそうになりましたよ。謎の巨大マシン「ＳＧ」といい、計画性が皆無なのが気にかかります。あまりユーザーをナメないでね。

それでは私、これから地獄王を倒しにいきますので。ごきげんよう。

評価表



オリジナリティが語りにくいゲームです。２をつけましたが、それが悪いこととは思いません。難易度も同様で、１というのは親切さの証明です。強くあるべきボスは、それなりにきちんと強いので、やさしすぎてつまらないということはありません。熱中度４は、ＲＰＧの相対的な状況を見てのボーナス。期待点ですね。コストパフォーマンスは「天の声」の件を根に持っているだけです。純粋にソフト単体なら４くらいあげてもいい。（投入時間／30時間）

石埜ミチホ
1964年８月10日生まれ。多摩美術大学芸術学科中退、異色のゲームライター。最近は、ゲーム関連記事だけでなく一般男性誌、広告方面のコピーライターとしても活動中。ロックをこよなく愛する趣味人(？)でもある。ブリティッシュ・ニューウェーブ系とＤＥＶＯを特に好む。最近、ストラングラーズのメンバー脱退劇に強いショックを受けている。

©1990 HUDSON SOFT

アイラブ！ミッキーマウス！ふしぎのお城大冒険

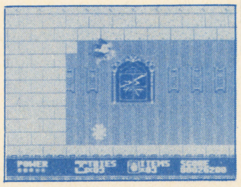
文・成沢大輔

■セガ■11月21日発売
■¥4800（税抜き）

愛と平和の街ベラ・シティに住むミッキーマウスとミニーメイマウスの２人。しかし、その仲をうらやんだのか、魔法使いのミゼラブルにミニーがさらわれてしまった。ミッキーマウスが追いかけてたどり着いた先は不思議のお城だった。ミッキーマウスは単身、ミニー救出に挑む！

横スクロール型のアクションゲーム。各ステージのボスキャラを倒し、７つの宝石を手に入れる。ミゼラブルを倒し、ミニーを助けだせればクリア。城の中には森の国、おもちゃの国、洞窟などメルヘンあり、冒険ありの舞台が広がっている。全６ステージ＋対ミゼラブル戦。

- 容量：４Ｍ
- ジャンル：アクション
- ＲＯＭ完成度：100％
- バックアップ：なし
- プレイ方法：１Ｐ専用



↑谷間から跳ね上がってくる魚。ヒップアタックでやっつけるのだが、何となくしのびない
←ごつい城の中、このＢＧＭがもっともディズニーっぽくて、私は大好きだ

偉大なるディズニー

あなたのもっとも尊敬する人は誰ですかと聞かれた時、私は真っ先に自信を持って一人のエンターティナーの名前をあげることにしている。世界の子供たちに親しまれ続けているキャラクターの生みの親であり、世界最高の遊園地を設計した人である。その人の名はウォルト・ディズニー。彼が亡くなってから既に24年経つが、いまだその威光が消え去ることはない。彼が50年前に作った映画「ファンタジア」はこの秋にアメリカでリバイバルされ、なみいる新作群を押えて上位にランク付けされたし、カリフォルニアの遊園地ディズニーランドは多くの観光客を集め続けている。浦安の東京ディズニーランドのその盛況ぶりを見れば、ディズニーの残した遺産がどれほど偉大であったかが分かる。余談になるが、「ファンタジア」は50年も前に作られたアニメーションとは思えないほど（当然カラーである）美しい作品である。くるみ割り人形のメロディに乗って走る雪の精や、はげ山の一夜に合わせて開かれる悪魔の饗宴など、目を奪われること間違いない。私はこの作品があらゆる映画の中でベスト１だと思っている。

それらの偉大な功績を残したディズニーの、まさに象徴ともいうべきキャラクターがミッキーマウスだ。

元気！優等生？おっちょこちょい！

ミッキーマウスの特徴をいくつかあげてみよう。まず好奇心旺盛、あわてんぼうで、おっちょこちょい。でもモラリストである。つまり、良くしつけられた、けれど活発な子供の姿に近いのだ。そしてフルアニメーションだからこそ出来るオーバーアクト気味のデフォルメされた動きが加わり、ミッキーマウスのイメージとなる。行動は常に正しい方向を目指すが、おっちょこちょいな部分が災いしてトラブルに巻き込まれる。それらをコミカルな動きで膨らませるが、最後は落ち着くところに落ち着く。誰もが親しみやすい話だ。

ディズニーキャラ使用の勇気

こんなミッキーマウスだからアクションゲームのキャラクターにしやすいかというと、決してそんなことはないと思う。逆にかなり難しいのではないだろうか。

もともとミッキーマウスはアニメーションの中で数々のアクションを繰り広げてきたキャラクターである。それゆえ、既に固定のアクションイメージが強く、はずすとキャラクターだけ借りてきたつまらないゲームになってしまう。ファミコンソフトの中にもいくつかディズニーキャラのゲームはあるが、どれもピンとこなかったのはそのせいだろう。ミッキーマウスもハドソンからゲーム化されたが、美しくはあるもののディズニーのキャラクターとしてのミッキーマウスからは程遠かった。たとえゲーム性が高くとも、ディズニーのキャラを使用する限り、それだけじゃだめなのである。

研究されつくした動き

最初、メガドライブで「ミッキーマウス」が発売されることを知った時、私はまた高い使用料を払っておそまつ君みたいなゲームを作るのかと考えた。情報の段階ではたかをくくっていたが、実際の製品を見て、遊んで180度考え方が変わった。あらゆる点でディズニーの息吹きを感じさせるのである。立ちポーズのミッキーマウスはもちろん、動いている時もそれはアニメの中にいるミッキーと限りなく近い。それだけではない。背景の色使い、森やお菓子の国など背景デザイン、ＢＧＭなど、ありとあらゆる点でディズニー調を見せてくれる。心底感動した。

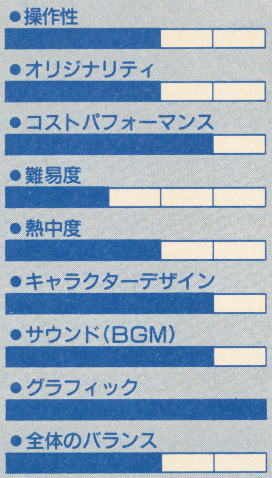
開発陣は相当に研究したと思う。秋になって突如発表し、発売されたから、時間がかかっていないように見えるが、そんなことは絶対にありえない。あの難しいディズニーの動きをゲームで画面上に復元することが簡単なこととは思えない。

研究の副産物

ステージ１から多くのアイデアが出し惜しみなく披露されているのもうれしい。これはおそらく開発陣がビデオを見ているうちにアイデアがわいてきたか、取り入れられる動きが多いことに気づき、ゲーム中で昇華させた形なのだろう。ゲームアイデアはゲーム以外のところにごまんと転がっているいい証拠だ。誰かが言ってたっけ「トムとジェリーを見てると、ゲームになりそうなアイデアがそこいら中にある」と。

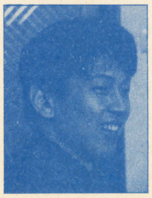
今、私は本当に感謝している。こんな素晴らしいゲームに出会えたこと、メガドライブ担当であることに。

評価表



身びいきして甘い点数をつけているのではない。今年のメガドライブNo.１ソフトだと思っているからこその点数だ。特にグラフィックはディズニー世界とメガドライブの相性がいいのか、はたまた開発の腕がいいのか、メガドライブソフトの中でも１、２を争う素晴らしさ。サウンドも、ただ楽しげなのではなく、ディズニー風の、と感じさせるところが開発者のディズニーに対する理解の深さを物語っている。

（投入時間／12時間）



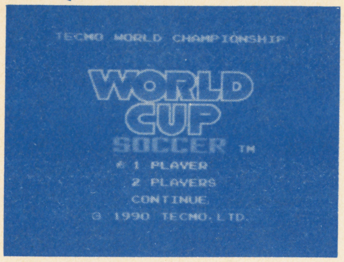
成沢大輔

最近、事務所でヘビを飼い始めた。太さ１センチ、全長40センチぐらいの小さなやつだが、食欲は旺盛で、餌を切らしてはいけないらしい。自宅は熱帯魚とトカゲとカメで一杯で、人のいるスペースが侵食されている。でも、彼らを眺めていると、ホントに飽きないんだよね。こんな私らを、人は変な夫婦と呼ぶが、決してそんな事ないぞ。たぶん。

©1990 The Walt Disney Company Produced by Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved.

ワールドカップサッカー

文・鈴木みそ



■テクモ■12月7日発売
■¥5800(税抜き)

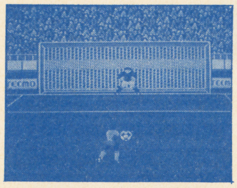
アーケード版「テクモワールドカップ」の移植版だが、設定は、今年イタリアで開催されたワールドカップのデータを基本にしている。

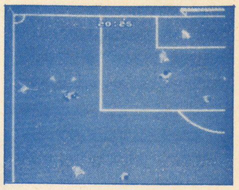
上部方向からの俯瞰画面で、キャラクターは8方向に移動可能。操作する選手は矢印で表現される。

参加チームは世界各国から勝ち上がってきた16チーム。個性派揃いのこれらのチームの中から、好みのチームを選べるので、120通りの対戦パターンが楽しめるというわけ。

シュート、ヘディング、パス、ドリブル等の基本操作に加え、オーバーヘッドキックやフェイントなどもできる。

- ●容量：512K＋512K
- ●ジャンル：スポーツ
- ●ROM完成度：100％
- ●バックアップ：パスワード
- ●プレイ方法：2P対戦可





↑ここからセンタリングするのが必勝法。✚キーをナナメに入れれば確率の高いロングシュート
←同点で終われば P K戦。最初別方向に✚キーを入れておき、蹴る瞬間、反対側に入れれば入る

キーワードは草サッカー!?

いやあ、すごいねー。このコーナー。

1ページに入る文章の量もやたら多いけど、それにもまして右側の通信簿みたいなやつがスゴイ。点数の下んとこの文章はあれですかい。成績はいまひとつでしたが、生き物係をいっしょうけんめいやりました。みたいなことを書くんですか？

ゲーマーの顔写真まで出るんじゃバカなことも言ってられませんな。

さて、ワールドカップサッカーであります。

これは画面を見れば、ひとめでわかる…わかんないかもしんないけど、ゲーセンでロングランを続けていたテーカンサッカーであります。

トラックボールっていうオレンジ色の球を、グリグリ回転させるやつ、そうアレですよアレ。

必ず最初、手のひらをトラックボールにはさまれちゃうの。小指のつけ根の辺をちょこっとだけはさむもんだから、これが痛いのなんの…。

手に血まめをこさえながらやり込んだゲームが、ついにファミコンになったちうわけよ。

ま、はっきり言ってそんなに期待はしてなかったのね。ファミコンのハードってもう時代に相当おくれちゃってるもんね。

でも、やってみたら…思ってたよりかなり良い出来なのよ。

動きは速いし、慣れればキャラクターの重なり具合もわかる。操作性も悪くない。ファミコンのサッカーゲームでは一番面白いと思うなあ。

このサッカーゲームは一口で言うと、攻撃サッカーね。

徹底的に息が切れるまで攻める。守りなんていらない。取られた以上に取りゃいいんだろ思想とでもいいましょうか、ボクシングしてりゃ確実にパンチドランカーになっちゃうタイプっスね。

なんたって、味方が球取ると、キーパー以外全員上がってっちゃうんだもん、オレが、オレが、って言ってる草サッカーのようなもんね。

草サッカー。

これがワールドカップのキーワードかもしれない。

このゲーム、オフサイドがないのよ。味方の攻撃で全員敵陣にいる時、ポーンとカウンターくらうとするでしょ、キーパーの前3人、全部敵の選手つう悪夢のような光景が何度もあったもんな。

おまけにキーパーがヘタクソなの。おまえはパンチングしかできねえのか！　せめてコーナーにのがれるくらいの知恵使え！　あ！　いつまで寝てんだ！　ころんだらすぐ起きろっちゅうの！

ついモニターに文句言いたくなるとこなんざ、実に草サッカーと申せましょう。

ゲーム的に分析してみると、一番のポイントは操作の単純化ってことかしら。

PCエンジンの「フォーメーションサッカー」を複雑の極とすると、ちょうど対極の位置にくるのがこのワールドカップではないか。

✚キー操作のサッカーゲームで、たぶん初めてパスボタンを使わないゲームなんだよね。

1人でチームを動かすサッカーゲームは、ドリブルよりパスを重視するのは当然。ところが方向は8方向しかないので、微妙な角度のパスは出せない。そこでボタンパスが利用されてきたわけね。

でもいくつか問題があって、1つは、パスを出す選手を変える時、セレクトボタン（または✚キー操作）を使わなくてはいけない。一瞬の判断が大切なサッカーに複雑な操作はなじまないという点。

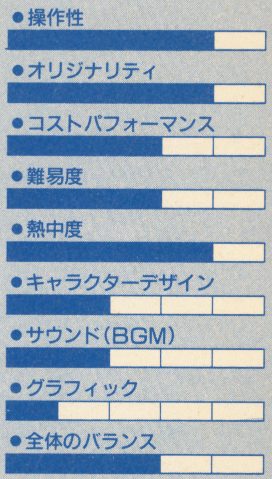
どんなパスもバスケットなみに正確につながってしまうので、ゲームバランスをとるために、選手同士の間隔をせまくしてインターセプトしやすくしたり、チャージを多くしてパスを出させないようにする。このため異常なスライディングタックルの嵐がふきあれてしまう。という点でサッカーのリアリティに欠けてしまうのだ。いつの間にか文章がかたくなったぞ。まいいけど。

このゲームはパスボタンをとっぱらったので、パスがミョーにリアルである。前を走る選手の足の速さを考え、どのポジションにつくのか考え、自分との角度を合わせてパスを出すのである。

もっとも、角度を合わせてる間に敵の3メートルは飛ぶかと思われるスライディングタックルにあうので、7割のパスは偶然である。この辺が草っぽいんだよね。好きだけど。

ただキックの強さが変えられないのは、単純すぎやしませんかね。ゆるいキックができればもっと面白くなると思うけどなあ…。

評価表

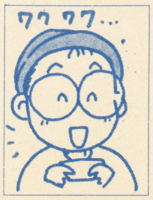


たいへん活発な、よいゲームだと思います。

キャラデザイン、BGM、グラフィックの点がのきなみ低いのは、ファミコンというハードの問題もありますので、割引いて考えてもらえると幸いです。

バランスという点を考えますと、2戦目から急に強くなり、その後は多少のバラツキで、それほど強さが変わらないのが多少不満でした。最後の3戦は特に手ごたえがなかったように思われます。

（投入時間／約15時間）

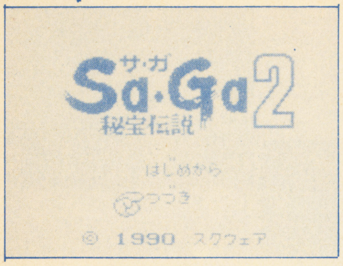


鈴木みそ

自他共にみとめる、スポーツゲームおたく。草野球チーム、ポピンズでは、今年の自位打者に輝く。ゲーマーはもうやめた。と数年前に言ったのだが、未だに仕事が来る所を見ると、人材不足は続いているんだなあ、と思ったりしている。今はイラストとマンガで、立派なマンションに住んでいるが、いつまでもつかわからずヒヤヒヤしている。

SaGa 2 秘宝伝説

文・海明寺裕

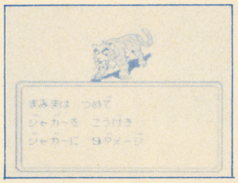


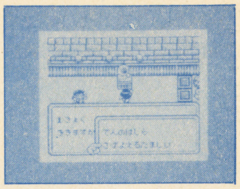
■スクウェア■12月14日発売
■￥4800(税込み)

昨年発売されてヒットした、ゲームボーイ初の本格RPGの第2弾。主人公がまだ幼かった頃に旅に出てしまった父親を探すため、父から手渡されたひとつの秘宝を手がかりに冒険に出る、というのが大まかなストーリー。冒険の舞台となる世界は9つに分割されており、それぞれの世界で秘宝を集めることでストーリーは展開する。

パーティは基本的には4人編成。その中にはプレイヤーが操作しないノンプレイヤーキャラクターもおり、彼らが入れ替わりで冒険に参加する。仲間となるキャラクター達の種族も増え、前作よりも多彩になっている。

●容量：2M
●ジャンル：RPG
●ROM完成度：100%
(9ワールド中2ワールドまで)
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：1P専用





↑酒場にあるジュークボックス。1曲1ケロで17曲の中から選曲できる。サウンドテストだね
←戦闘シーン。マイキャラのモンスターは敵の肉を食べると変身する。これは前作と同じ

ファミコンでやりたいよー

えーと、まず結論から言ってしまうと、このゲームは面白い。サンプル版だったので、最後までは行けなかったんだけど、充分期待できる。

まー正直に言って、こんなチャチなキカイで（任天堂さん、ごめんなさい）こーゆーゲームができるとゆーのはスゴイことだと思う。このまま色をつけて、ファミコンで動いてても不思議はない程のデキだ（ハッキシ言って、ファミコンでもヒドイRPGが多いもんね)。

何かと比較するのは余りフェアじゃないけど、成長システムや、パーティの最後のメンバーが途中で入れ替わる所など、とってもFFII（ファイナルファイトじゃないよ）に似ている（ただ、バランスが少し悪い所など、似なくてもいーとこまで似ちゃってるんだよね)。

でも、ストーリーや雰囲気など、しっかりオリジナリティをもっているし、かなりユニークな点もあって、ささいな欠点はあるものの、全体としては大変完成度が高く、成功しているゲームだと思う。

このゲームをやるために、ゲームボーイを買う程ではないけど、持ってる人なら、決して買って損はないんじゃないかな。

ここまでちゃんとしたRPGは、ファミコンでもタマにしか出ないし、ゲームボーイでは（なおのこと）当分出ないと思う。

ただ、この長所（ファミコンのRPGと比べても、できがいいこと）が、いささか気になるのだ。

気になる点は、いくつかある。第一にグラフィック。

このグラフィックは、とても手がこんでいて、まるでFF（しつこいよーだが、ファイナルファイトではない）の絵をそのままモノクロにしたよーな絵だ。

ところが、これって、思いっきり目が疲れるんだよー。宝箱なんかも、うっかり見すごしちゃったり、障害物が見分けにくいので、マップの形状が把握しづらいのだ（ことに砂あらしの所など、しばらくワケがわからんかった)。もっと、ずっとシンプルな絵にした方がよいのではなかろーか。こーゆー、長時間かけて解くゲームの場合は、も少し目が疲れないよーに工夫するのも、メーカーの責任であり、親切だと思う。

もひとつ気になるのは価格。

そもそも、このゲームに限らず、ゲームボーイのソフトは（ハードの性能を考えると)、少し割高な感じがする。いくら開発にお金をかけよーと、スタッフががんばろーと、決して越えることのできない、「ハードの限界」とゆーカベがある。白黒の液晶、処理速度、操作性など、ファミコンよりは、どーしたって劣ってしまうのだ。

ぼくの考えでは、やはりハードがファミコンよりも低品位である限りは、やはりその点をソフトの価格に反映すべきだと思う。もっとも、ソフトの価格は、いろいろ複雑な事情を抱えていて、そーカンタンには決められないんだけどね。ファミコンのソフトだって、ハードとの比率で言うと、高いと思う。

こーした事をつきつめて考えて行くと、結局、次のよーな疑問にぶち当たる。"いったい、このゲームをファミコンでなく、ゲームボーイで出す理由は何なんだ。"

ゲームボーイとゆーのは、あくまで携帯して使うキカイだ。もちろん、ゲームボーイにRPGが乗ってて悪いとは言わないが、やはりファミコンとは、使用する環境がちがうのだから、ゲームのスタイルも異なっているべきだろう。

このゲームは、時間がかかる。ヒコーキで、リオデジャネイロに行く間には解けるかも知れないが、新幹線で東京から大阪まで行く間に解けるゲームではない。つまり、ゲームの内容は、ファミコンのような動作環境を要求している。

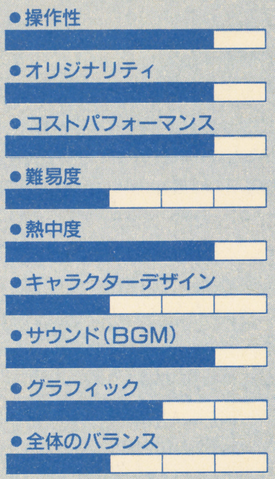
でも、どう考えたって、ほとんどのユーザーは、ファミコンを持ってるはずで、ゲームボーイしか持ってない人って、とても少ないと思う。そーすると、やはり、このゲームをゲームボーイで出すのは、フシギとゆー他ないんだよねー。

まー確かに、今どきのファミコンのRPGに比べると、やや小ぶりではあるけれど、このゲームでは他社と競合できないなどと思うほど、スクウェアの人たちとゆーのは謹しみ深いとゆーか、弱気なのだろーか。

と、ゆーわけで、最後にまとめ。

はじめに書いたよーに、このゲームは面白い。いくつか気に入らない所もあるけど、それは全て、このゲームがゲームボーイ用である、とゆう所に原因がある。つくづく残念だなー、でも、面白いからいいや。

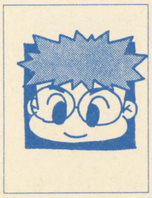
評価表



ややバランスが悪い、とゆーのは、ゲームの進行に対して、キャラクターの成長が遅いこと、それと、味方のモンスターのキャラクターが、他のキャラクターに比べて、イマイチ使えない、などのことを指す。

ただ、そのせいでゲームがつまらなくなる程ではないし、上の評価では、GBとゆーハードのデメリットもそのまま評価しているので、かなり「からくち」の採点になっている。

(投入時間／約6時間)



海明寺裕
マンガ家。作品に「ファイナルファンタジー」(小社刊)あり。また「FFII」も「ファンタジーランド」に掲載中。左手でアスキースティックL5を使いながら右手でペンを使っているという噂がある。実際「ポピュラス」のために、マウスを3個も壊してしまったという。励ましのお便りを出すと、とっても喜ぶので、みんなでお便りを出そう!!

HOT GAME REVIEW

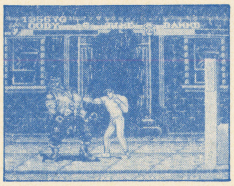
ファイナルファイト

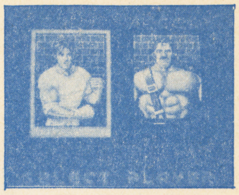
文・手塚一郎

■カプコン　■12月21日発売
■￥8500（税抜き）

ゲームセンターで大ヒットした同名格闘ゲームの移植。悪の組織マッドギアにジェシカをさらわれてしまったことから、その父親ハガーと恋人コーディーが立ち上がる。操作は移動のための✚キーと、ジャンプ、攻撃の２つのボタンだけとシンプル。しかし、敵との間合いやタイミングなどによって様々なアクションが可能。２つのボーナスステージを含む合計７ラウンドから構成されている。移植の際に削られたのは２人同時プレイ、ガイの存在、そしてステージの一部だけ。スーパーファミコンならではの要素として残機数や難易度を変えられるオプションモードを付加。

●容量：８Ｍ
●ジャンル：アクション
●ＲＯＭ完成度：90％
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：１Ｐ専用





↑コーディーとハガーどちらかを選んでのプレイ。それぞれアクションに特徴があるので、選択はお好みでどうぞ
←多彩なアクションはアーケード版と比べても遜色ない

リアルだからこその楽しさ

ぼくが生まれたのは４月11日。

これは今は伝説となってしまった感のある旧ＵＷＦの旗揚げの日なのだ。だからというわけでもないが、ぼくはＵＷＦに惚れ、つい先日は試合を観るためだけに大阪まで足を運んでしまったほどである。

ＵＷＦとはプロレスを格闘技の域にまで高めようとして生まれた運動体だ。打・投・極──パンチとキック、スープレックス、サブミッションの３種の攻撃を軸にどちらが強いかを競い合う。

誰が一番強いのか？

これをはっきりさせるための集団がＵＷＦと言ってもいいだろう。

ぼくはプロレスが好きだ。

だから、従来のプロレスを否定するつもりはない。しかし、ロープに飛ばされた選手が〝技をかけられるため〟に戻ってくるのは変だとしか思えない。

受けの美学なんて言えばカッコいいけれど、それこそが八百長と呼ばれてしまう由縁でもあるのだ。

わざと攻撃を受ける。

場外での乱闘。

凶器を使った攻撃。

ＵＷＦは、これらの茶番とも思える余分な装飾を排除し、スポーツ化を目指した。

だからシンプルだ。

観客に〝観せる〟ためではなく、〝勝つ〟ことを目的に闘うのだから派手さはない。けれども、それと引き換えに緊張感という大切なものを手に入れることができた。

いつ試合が終わるのか予想もつかない。それを見逃すまいとする。観客にできるのは、息をつく暇もなく、ただリングを凝視することのみ。

長々と書いてしまった。

結局のところ、ぼくが言いたいのは「ファイナルファイト」とＵＷＦが似ているという、たったそれだけのことなのだ。

「ファイナルファイト」はシンプルな格闘ゲームだ。そして、それに大切なリアリティが感じられる。

ジェシカの救出が目的ではあるが、やることは次々と出現する敵を殴る蹴るして進んでゆくことだけ。

このシンプルなところがいい。

三流のメーカーだと、これに経験値やらマップモードなんかを入れてＲＰＧ要素です、なんてアホなことをやってしまい、結果的に核となるおもしろさをぼやけさせてしまうのだが、そうしない点が、さすがカプコンといったところ。

余分な装飾を入れない姿勢に、ゲームに対する真摯な態度と自信とがうかがわれる。

が、シンプルならそれだけでいいわけではない。ゲームなのだから、ゲームとして楽しませてほしい。

「ファイナルファイト」は格闘ゲーム。それなら、格闘のおもしろさを追求しなければ、その存在価値は下がってしまう。

以前、某ゲームメーカーの方に格闘モノを創る難しさをお訊きしたことがあった。それを要約すると、

間合い

そのひと言となる。

コンピュータ側を強くしようと思えば、いくらでも強くすることはできる。プレイヤーが絶対に勝てないようにすることさえも。しかし、それではゲームにならない。大切なのは、敵の攻撃を受けることを、いかにプレイヤーに納得させられるか、なのである。

自分の攻撃範囲がやたら広く、楽に敵を倒せる──これだと最初の内は壮快で楽しいかもしれないけれど、すぐに飽きる。半無敵のようなものだから。また、その逆──敵の攻撃ばかり食らって、こちらの蹴りなどが、まったく当たらない──も、やはりおもしろくない。

殺るか殺られるか。

そんな真剣勝負を味わえてこそ格闘であり、敵の攻撃をわざと受けなければならないなんて茶番はプロレスの世界だけで充分だ。

スーパーファミコン版「ファイナルファイト」を遊んでみた。そして、この作品が紛れもなくＵＷＦ的であることに安心した。敵の間合いを見切り、的確にこちらの攻撃をぶちこんでいく楽しさを存分に楽しめる。

最後になってしまったが、このゲームの移植されたのがスーパーファミコンであったことを喜びたい。この表現力があったからこそ、ゲームの世界が真実味を帯び、痛さの感じられる作品に仕上がったのだから。

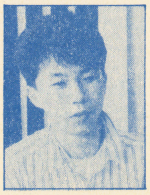
リアルなゲームはおもしろい。

いや、リアルでなければいけないと思う。いかにプレイヤーを納得させることができるのか。そのゲーム世界での法則を組み立てて、信じるに値する虚構が完成した時こそ、ゲームは芸術となるはずだ。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

操作性は非常に良い。オプションモードによって、２つのボタンを同時に押して使用する「必殺技」を余ったボタンに割り振ることができるなどの要素もプラスに働いた。プレイする人のことを考えた結果だろう。オリジナリティが低いのは、この手の作品が多いことに関係している。コストパフォーマンスに関しては、いかに８メガであろうとも高いからだ。内容に見合った金額かどうかはその人次第だが、子供にとっては辛い出費だと思う。（投入時間／５時間）



手塚一郎
1966年4月11日生まれ。ファンタジーに詳しいゲームライター＆小説家。「最後の竜に捧げる歌」「ウィザードリィ4～ワードナの逆襲」（共に小社刊）などの著書がある。プロレス、のＵＷＦの大ファンで、最近では試合を観戦しに大阪まで行った。また、12月１日に長野でおこなわれる試合も見に行くのだそうだ。現在次作の小説にむけて充電中。

©CAPCOM 1990

SFC

HOT GAME REVIEW

グラディウスIII

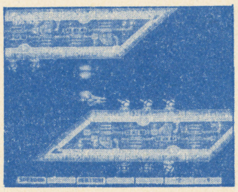
文・根本康弘

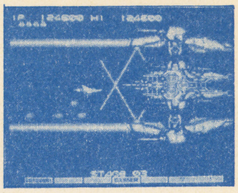
■コナミ■12月21日発売
■￥7800(税込み)

昨年12月下旬に発表されたアーケード版の移植。全10面の横スクロールシューティング。モードセレクトやパワーアップなどはスーパーファミコン版なりにアレンジされている。オリジナルステージやオリジナルボスが加わった。パワーアップパターンはシリーズ共通のカプセルによるゲージセレクトだが、「！」のゲージがプラスされた。アーケード版はあまりの難度の高さに一般の人々はついて行けなかったが、移植版は難度セレクトを3段階に設定した。

ちなみに今回のボスはバクテリアンである。よって「グラディウス」シリーズ最後の作品だとの噂も聞かれる。

- 容量：4M
- ジャンル：シューティング
- ROM完成度：100%
- 備考：難易度セレクト付き
- プレイ方法：2P交互可





↑アーケード版で初心者キラーだったビッグコアmk IIIもきちんと現れる。巨大キャラの動きはどれもスムーズだ。
←オリジナルステージは「グラII」のような高速スクロール。

ギリギリ安心のゲームレベル

初めてゲームセンターで「グラディウスIII」を見つけたのが昨年の12月だった。ためらいもなくスプレッドボムのパワーメーターをセレクトしてプレイしてみたのではあるが、ステージ1の砂の面が何とも言えず地味なのがやたら気にかかったのを覚えている。何せ、「グラディウスII」は最初からして燃えろや燃えろの人工太陽面だっただけに、この上下スクロールなしの、ほぼ平面の、絵的にも地味な砂の惑星には、正直言ってあんまり魅力を感じなかった。ステージ2に関しても同じようなものだった。結局は「グラディウスII」の結晶と同じ発想だからだ。初めのうちは、「グラディウスだから」と思ってプレイしていた。そんな気分で遊んでいたものだから、ビッグコアmkIIIという名の壁は全く崩れようとはしなかった。ただでさえ難度が高いゲームなのに、ステージ3であのボスである。大いなる不条理さを感じながらも、いつの間にか奴との対決が日課になりつつあった。他人に「なぜそんなに熱中するの？」と聞かれても、「グラディウスだから」としか答えられなかった。4月か5月ころだったと思う。初めてmkIIIのヤローを倒して、今まで人がプレイしているのを見かけるだけだった3D面やモアイ面に、自分の操作するビックバイパーで突入した。そのときの達成感は、それまでにゲームをプレイしていて感じた最高のものだった。今でもそれは変わりはしない。

で、スーパーファミコン版なわけだが、とりあえず自分だけじゃなくかなり多くの人にとって壁になっただろうと思われるビッグコアmkIII君はウソのように弱体化したと言っておこう。彼が並のボスにアレンジされたのをはじめとして、あそこまで難度にこだわったアーケード版が、今回の移植では反省を生かしたのか何だか知らないが、気持ち良くプレイできるゲームレベルに仕上がっている。少なくとも自分はそう感じている。もちろん後半面には恐ろしい場所が沢山あるが。実は個人的に苦手にしていた3D面や、見ているだけで腹の立つクリスタルキューブ面がカットされて、代わりにオリジナルステージが作られたことなど喜ぶべきことだったりもする。あのシビアな「グラディウスIII」が初心者でもプレイできる内容になったというわけだ。「『グラIII』は難しいからもうやらない」なんて人間を自分は数人知っている。そんな人たちだって安心して遊べるはずだ。さらにアーケード版で長くてうざったく感じたパートなんかも気持ち良くカットしてある。完全移植ではないものの好感の持てる移植だと言える内容だ。スーパーファミコン1作目のシューティングゲームとしては、かなり理想に近い作品なんじゃないかと思う。

何が「グラディウスIII」を変えたのか。恋でもしたのだろうか。「グラディウスIII」がこんなに友好的になった要因は何なのだろうか。

モードセレクトが本作品に幅をもたらしたのは明らかだろう。最近のゲームによく付いているものとさほど変わりのないものではあるが、「グラディウス」が初心者から上級者まで満足のいくゲームを目指すにはまず必要な手段ではある。ちなみにノーマル以上のモードでプレイしないとオプションハンターは出て来ない。次に、何度も今まで本誌で触れたが、破壊不可能だったものがこわせるようになったこと。ステージ3の砂中の岩が破壊できるのは当然かも知れないが、ステージ5にあたる炎の面で、飛来してくる火の玉が全てショットでこわれるのは、どう考えても親切である。ゲームセンターで必死にショットを撃ちまくって画面にウェイトをかけながら、破壊できない小さな火の粉を命がけでよけていた人々の寂しい後ろ姿を思い出す。あのステージに関してはまるっきりゲーム性が変わってしまったわけである。そして、ひょっとしたら、結果的に一番変化が大きかったかも知れないエディットモード。アーケードではほとんど使えなかったモードだが、スーパーファミコン版では最強のパワーアップを作り上げることができる。内容に関しては今号のスーパーファミコン情報局で触れるのでそちらを見ていただきたいが、自分のフェイバリットパワーアップのスプレッドボムを使う気さえ起こらなくなるくらい強いスペースシップを作ることができる。むう。

と、まあ、色々な要因によって、「グラディウスIII」は生まれかわった。上級者は「カンタンナグラディウスハヤリタクネエ」と言うだろう。だったらハードモードでやってみなさいって。ウソのような難しさはちゃんと残してあるから。

評価表

- 操作性
- オリジナリティ
- コストパフォーマンス
- 難易度
- 熱中度
- キャラクターデザイン
- サウンド(BGM)
- グラフィック
- 全体のバランス

「グラディウス」はグラフィックとサウンドの良さがいつも印象に残る作品だ。特に感動したのがステージ8のボスステージで、各ボスが個別のBGMとともに現れたこと。あと、グラフィックの話に入ることだと思うが、ダッカーやハッチなどのザコキャラの動きがとてもスムーズに再現されている。難易度に関してはイージー・ノーマル・ハードの3つのモードを総合的に考えて判断した数値だと言っておこう。

(投入時間／約12時間)

根本康弘
現在25才。趣味は音楽と不安定な恋愛。ジェフベックを尊敬し、今も好きな女性がいる。頭を使うゲームは「ウィザードリィ」以外あまり好まない。「グラディウス」と「ロックマン」シリーズを最も愛する作品とする。ゲームにしろ映画にしろ、爆発や炎に満たされたものがなぜか好き。最近の口ぐせは、「恋していますか？」

©KONAMI 1990

直撃取材特集

テレビゲーム 業界WARS

その1「カラクリだらけのスーパーファミコン流通のお話し」

「ファミコンソフト500円!!」ワゴンセールで店頭に並べられたソフトの山を見たことがある人も多いだろう。ソフト１本６千円代の時代に何故このような商売が成立するのか。メーカー、流通、販売店、各サイドに直撃取材。そのカラクリを追ってみた。

◎取材・文／中田宏之
（RECCA社）

I・スーパーファミコンの、こっちの水は甘いぞってホント？

「スーパーファミコン、商売としてはなかなか美味しいんですよ」

　これはスーパーファミコンのサードパーティーである某メーカーの開発プロデューサー氏から聞いたセリフ。

　どういうことかというと、従来のファミコンのロムカセットでは小容量のハードに大容量のソフトを乗せるためにカスタムＩＣを必要としていた。で、ハードの容量不足をソフトの基盤のシステムで肩代わりしていたわけだ。そのため、任天堂のＯＥＭ契約によるロムカセットの製造費がプログラムの容量増大に比例するようにかさんでいたのだ。それが、大容量ハードであるスーパーファミコンの登場によってカセットに対するシステム的負担が飛躍的に軽減し、ほとんどメモリーを乗せるだけで充分な機能を発揮できるようになってきた。前述の某メーカーのプロデューサー氏の発言はその点に由来する。

　また、ソフトの価格のなかで大きなパーセンテージを占める、ゲームデザイン、プログラムなどの開発費用はどうだろうか。単純に考えると容量が大きくなった分余計に手間暇がかかり、コストも上昇しそうなものだが。某製作会社のゲームデザイナーに問い合わせてみると……。

「開発的に見ると、スーパーファミコンはやりやすいハードです。スプライト等の制約が少なく、プログラマーに対して親切なシステムになっていますね。そういった便利さを考えると、例え大容量化しスケールアップしたようなゲームを製作したとしても、12メガ位までなら、開発にかかるコストはファミコンのそれとかわらないですね」

　との解答。

　これらのデータを考え合わせると、任天堂に支払わねばならない容量当たりのロムカセットの製造費の負担は軽減。開発にかかる費用は横這い、にもかかわらずユーザーに対しては従来のファミコンカセットにおける容量の感覚に応じた販売価格が設定される。４メガ超だから、8メガだから8000円台でも当然。が、そこには、同じ8000円の定価のソフトでもファミコンに比べスーパーファミコンでは、ソフトメーカーの利益率のアップが見込まれる。という寸法だ。

　現在発表されているスーパーファミコン用のカセットのほとんどが8000円台なわけだが、４メガ、８メガといった従来のファミコンの感覚で言うと結構な大容量を駆使した内容であることから、ユーザーとしてはその価格を抵抗感なく受け入れてしまう。しかし、その裏側には、こういったソフトメーカーの高収益構造がある。ユーザーとしてはなかなか聞き捨てならない話、ではある。

　同様のスーパーファミコンは美味しい的発言は、それ以外にもいくつかのソフトメーカーで耳にした。業界の意識としてかなり浸透しているようだ。しかし、本当にスーパーファミコンはソフトメーカーにとって〝美味しい〟のかどうか？

II・ユーザーの目はとっても厳しいことをお忘れなく！

　先日取材で任天堂の情報開発部課長の宮本さん（もちろん、あのスーパーマリオの宮本さん）に会った時、どうしてテレビゲーム、コンピュータゲームにはこんなにまでユーザーの心を捕える魅力があるんでしょうね、という質問をぶつけてみた。

「テレビゲームは他の娯楽商品に比べて非常にコストパフォーマンスが優良であると思うんですね。つまり、これほどひとつの架空の世界をきっちりと作り上げて、その中でユーザーを遊ばせてくれる、熱中させてくれるものって他にないでしょう。ゲームのハードやソフトの価格を高いと見るか適性と見るか、やはりユーザーは同じお金を使うんであれば他の娯楽商品よりも楽しめるということで、このジャンルを支持してくれるんだと思います」

　解答はこうだった。なるほど、テレビゲームは一度はまってしまえば、本よりもマンガよりもテレビよりもビデオよりも、熱中させてくれる。これほど徹夜を苦にさせない娯楽メディアなんて、他にそうそうありはしないのは確かだ。１万円近いお金を払っても惜しくないと思わせるほど、非常に高密度な娯楽性がそこにはある。

　しかし、同時にテレビゲームにはもうひとつの側面がある。それはクソゲーのあまりの無価値さだ。ドラクエになら8000円出しても惜しくないけどつまらないゲームは、例え500円でも買いたくない。そんなユーザーの心理。同じファミコンソフトでも、良いゲームと悪いゲームでは実際にプレイしたときの得した感、損した感に非常に大きくはっきりとしたギャップがある。クソゲー、つまらないゲームをプレイしたときに思わずはき捨ててしまうこの口汚いセリフ、みんなよくわかると思う。言い換えるなら、はまれるゲームにはとてつもない娯楽性が詰め込まれているけれども、はまれないゲームにはほとんど一銭の価値の娯楽性もない。それがテレビゲームというジャンルなのだ。

　そんな事、わざわざ任天堂の山内社長にまで言われずともユーザーならばよく知っていること。しかも、現在最大限の注目を集めているスーパーファミコンのソフトに対しては、その値段の高価さも相まって、より一層にシビアな娯楽価値の吟味がユーザーによって行われるのは必至の状況だろう。

　そして実際、〝スーパーファミコンは美味しい〟と言うそのセリフとは裏腹にサードパーティーは大きな岐路に立たされているのだ。

III・真のクソゲーの無価値さを知る、流通の意識改革進行中！

　もちろん作り手であるソフトメーカーだって、そのあたりのユーザーのシビアな指向に関しては、充分に検討したうえで気合いを入れてスーパーファミコン用ゲームの開発には全力を尽くしている（と思う）。が、ここにもうひとつソフトメーカーにさらなる緊張感を強いる状況がある。

　それは、流通サイドがきちんとゲーム評価システムを確立させようとする積極的な動きを見せていることだ。それがなぜソフトメーカーにとってプレッシャーとなるのか？　まず、ファミコン、ゲームボーイ、スーパーファミコン、それらのゲームソフトがメーカーから送り出され、ユーザーの手にわ

たるまでのシステムをざっと追ってみよう。

ソフトメーカーにとって、直接的に商売の取引の相手となるのは一次問屋だ。まず、この一次問屋から、各メーカーに対して受注が来る。大体小売り価格の5掛け～6掛け（ひとつひとつのソフトによって微妙に違ってくる。もちろん人気のあるものの買い取り価格のほうが高い。メーカーの規模、信頼度によっても影響を受ける）の価格で、それぞれのゲームソフトに対してオーダーが来るわけだ。このオーダーによって、各メーカーはそのゲームソフトをいくつ作るかの決断を下すのだが、往々にしてユーザーのニーズよりも多くの個数のオーダーを問屋が下しているのが実状。

もちろんドラクエやスーパーマリオといった超ビッグタイトルは、その発売の初期には品切れの小売店が続出するが、それでも最終的には多くの流通在庫がだぶついてしまう。クソゲーに関しては言うに及ばず、だ。

これには様々な原因があるのだが、非常に大胆にわかりやすい言葉で言い切ってしまうならば、問屋がユーザーほどシビアにひとつひとつのゲームソフトに対しての吟味、評価を下していないからだ。特に、新しいハードが、登場したときなど、その傾向は顕著になる。

良い例が、ゲームボーイだ。人気に乗り遅れまいと多数のソフトメーカーが一斉にこのハード用のゲームソフトを開発。問屋も、初期のテトリスやスーパーマリオランドの大ヒットを目のあたりにして、非常に楽観的にそれらの多数のゲームボーイ用ソフトを受け入れる。しかし、そんなタイトルのほとんどが単なるブーム便乗商品に過ぎず、内容のともなわないクソゲーばかりだった。目の肥えたユーザーにとってはもともとほとんど商品価値のない、そんなゲームソフトが大量に製造され、一次問屋に送り出される。

しかし、この段階でメーカーとしてのビジネスは一応完了する。なぜなら、ゲームや玩具の流通には返品というシステムがないからだ。

例えば雑誌や書籍などの流通では委託制が取られており、その商品の流通は相方向性となっている。出版社から問屋へ、問屋から書店へと商品が卸されていっても、もし書店の店頭でその商品が売れ残ってしまえば、また逆のルートをたどって返品されていく。このシステムだと、出版社はいくら大量部数の商品を問屋に卸したからといって安心しているわけにはいかない。実際に消費者がその商品を購入してくれるまでは利益が上がらないという構造なのだ。

しかし、ゲーム流通に関しては、いったん卸してしまえば後は安心。その構造は、一次問屋から地方などの流通を取り継ぐ二次問屋、そして日本全国に散らばる小売店にたどりつくまで同じ。いったん仕入れてしまった商品をいかに次のステップの流通に押しつけてしまうか。そんな仕組みで成り立っているビジネスなのだと言ってもいいかもしれない。

そんな構造ゆえ、一個一個のゲームソフトに対するデリケートでシビアな評価を軽んじる体質が流通、特に問屋に蔓延することとなる。そして、その結果、垂れ流しのようにクソゲーも人気ゲームも一緒くたに卸されていくわけだ。

クソゲーを出したソフトメーカーには実に都合の良い流通システムに違いない。が、その反動をもろに食らってしまうのが小売店なのだ。流通プロセスがどうであれ、ユーザーだけはそのゲームソフトの善し悪しに敏感に反応するからだ。そこで、売れ残ったゲームをなんとか売りさばくために、よく社会問題として取り上げられることもある抱き合わせ販売といった強引な商法が横行することとなる。

こうした、流通機構のゲームソフトに対するチェックの緩さが、ソフトメーカーを甘やかし、クソゲーを市場にあふれさせるひとつの要因となっているわけだ。しかし、スーパーファミコンの登場と共に、この流通にも変革がもたらされようとしている。そのイニシュアチブを取っているのが、ファミコン流通の90パーセント以上を握る72の一次問屋からなる初心会だ。

この8月に開かれた「スーパーファミコン発表会」を主催したのも、この初心会。その会場では、問屋サイドが自らセレクトした優良ソフトを展示するシンボルゾーンを設けるなど、ゲームの評価基準の確率に大いなる意欲を見せた。また任天堂の「スーパーマリオクラブ」も、そんな流通サイドのゲームに対する積極的評価システムの確立を、ファミコンネットを通じてバックアップしていこうというものだ。

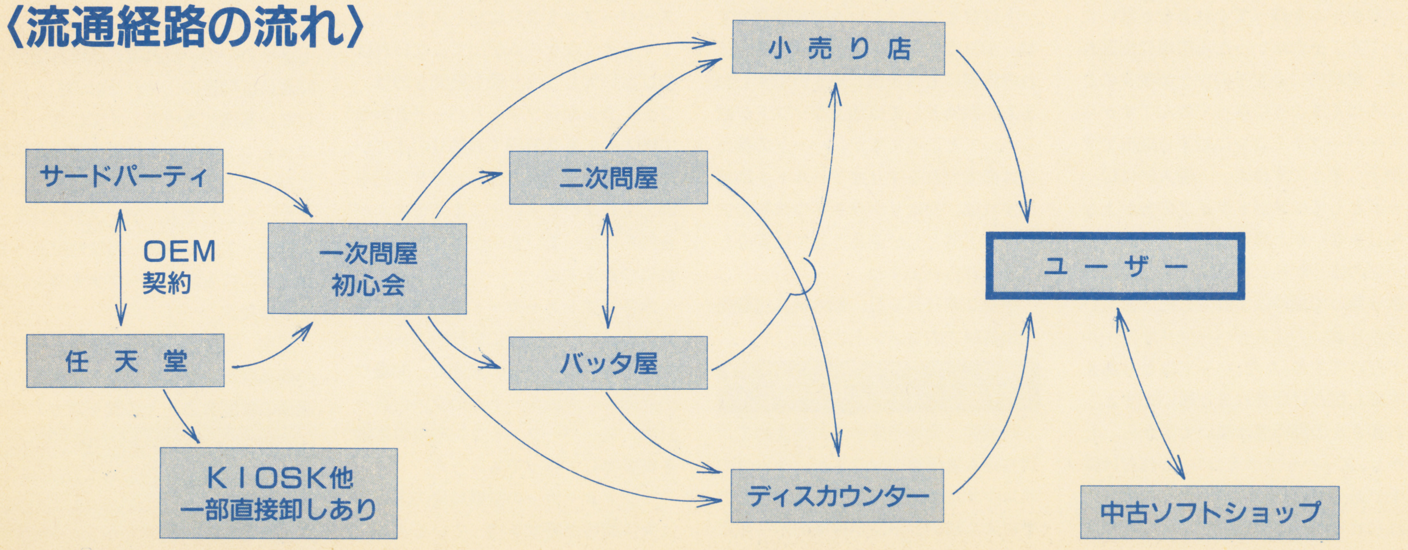
とにかく大量の在庫という切実な危機感が、流通サイドのソフトメーカーに対する姿勢を非常にシビアな方向へと向かわせているのは確か。その結果、いざメーカーが商品を発表はしたものの、問屋からの受注数が0だったという悲惨な運命のタイトルが多数出始め、受注数が集まらなかったため発売を延期せざるをえないようなケースも続出している。

そしてその矛先は、スーパーファミコンのゲームソフトにも、ぴったりと向けられている。ファミコンよりも高額な商品であるため、余計に真摯な評価基準が設けられるのは間違いの無いことだろう。

Ⅳ・クソゲーに異議あり！玩具店販売員、現場の本音

「ゲームボーイ、最初は快調でしたね。完璧にリード商品として、仕入れた先から飛ぶように売れていきました。ところが去年の年末あたりからソフトがだぶつき始めましてね、売れないソフトはいつまで経ってもずっと売れないんですよ。在庫のファミコンソフトなんかの一緒にして500円均一のワゴンセールで店頭に並べてるんですが、それでもさっぱり……。都内近郊はディスカウントショップが強いですからね、価格を下げたからといって消費者を引き付けることはできないんです。

〈流通経路の流れ〉



これはもうどうしようもありませんね。抱き合わせでも何でもいいからさばきたいという気にもなりますよ。だいたい問屋から欲しいソフトを仕入れようと思ったら、我々小売店からして抱き合わせで某かのクソゲーを一緒に仕入れざるを得ない状況なんですから。初心会にも行ってきましたけどね、クソゲー追放の掛け声だけじゃなく、それを実際の商売に反映してくれなければ意味ありませんから。もっともっと頑張ってほしいですよ、問屋さんには。ソフトメーカーに対しては、本気でダメなゲームを作ってくれるなと言いたいです。それがいったん市場に出回れば、最終的に必ずそのツケが我々のところにくるようになってるんですから。スーパーファミコンに対する期待ですか？　そうですねえ……個人的にはハードとしてはメガドライブの方が上なんじゃないかと思いますね。メガドライブのほうが色がきれいですし。はっきり言って期待はずれでした。おもいっきり凄いのはスーパーマリオワールドだけですね。ただ、ハードはとりあえず来た数だけは売れると思いますよ。お客さんの期待度は高いですから。しかし、スーパーファミコン、これだけ発売が迫っているのにいくつうちで仕入れられるか、まだ確定していないんです。売り時を逃したくないですから、今ならすぐにでもいくつでも欲しいですよ。こういった目玉のゲームハードやソフトの置いてない店には客が寄り付きませんからね。その売り時がいつまで続くのかわかりませんしね。スピードが重要なんです。その後はどうかって言うと……スーパーファミコンのソフトは値段の高いのが気になりますね。お客さんがいっそう買い控えに走ってしまうんじゃないかと……。それと、ハードの種類が単にまたひとつ増えてしまっただけで、商品管理がまたいっそう煩雑になってしまうだけ、という懸念もあります。本当のことを言うとハードはひとつだけというのが理想ですね。やりやすいですよ。商品のそれぞれの内容にも目を通しやすいですしね。まあ、我々としては地道なソフトが欲しいってところですか。ハードの数だけは必ず売れるマリオワールドを別格にすれば、やはりグラディウス等のアーケード落としが商品としては安心して仕入れられますね」

平成２年11月６日、都内玩具店販売担当員24才のコメントより。

V・スーパーファミコンのソフトは安くプレイできるか？

既発売、発売予定のものを含めて、現在最も低価格のソフトが、ケムコのボンバザルの6500円。最も高価なものでＨＡＬ研のジャンボ尾崎のホールインワンの8900円。ファイナルファンタジー、ドラゴンクエストといった超人気シリーズＲＰＧ、もしくは光栄のシミュレーションゲームといったあたりのゲームソフトが登場してくれば、いきなりその価格は9000円台を突破していくだろう。

「スーパーファミコンがただちにファミコンに取って代わるスタンダードとなるかどうか疑問です。サードパーティが、営業的観点、開発コスト、開発スピードから、業務用の移植に走っていることも懸念です。時代に逆行していると思いますね。やはり、ファミコンにとってのスーパーマリオのような、スーパーファミコンにジャストフィットするようなゲームが出てこなければ伸びないでしょう。最も疑問なのは、ファミコンならソフトとハード合わせて購入しても２万円でお釣りの来ていたものが、今回両方合わせて３万円を超えてしまいます。そこまで日本人が金持ちになっているのかどうか？　それにつきますね」

大手ソフトメーカー・営業課長の某氏のコメント。実際に自社のスーパーファミコン用ソフトの営業で、問屋や小売店等の流通ルートとの交渉の真っ只中、スーパーファミコン市場の展望を実感として語ってもらった。

ソフトメーカーの営業現場の人たちは大体同様な懸念を持っているようだ。にもかかわらず、ソフトの価格はこのままではさらに上昇することはあっても下がることはなさそうに見える。安く、スーパーファミコンをプレイできる方法はないのだろうか？

ある大手のビデオレンタルチェーン店が、そのレンタル扱い品目のひとつとして来年からスーパーファミコンのソフトを本格的に取り扱うという話がある。これは、かなり有効だろう。友達とゲームソフトを貸し借りするあの感覚。これで借りだして、ホントに面白ければ購入すれば良い。クソゲーを間違って買ってしまい悔しい思いをするということも防ぐことができるだろう。

また、現在話題を呼んでいる中古ソフトショップの利用も考えられる。が、こちらの方はスーパーファミコン自体の市場が実際成熟してきてからの手段と考えておいた方がいい。買いたいようなソフトが中古市場に流れるようになるまでには１年以上待たなくてはならないだろう。

任天堂を頂点とする正規の流通ルートでの可能性としては、ＣＤロムの早期登場という切札がある。これならば将来的にどんな大容量のソフトが登場しても、現在のファミコンカセットとさほど変わらない値段で市場に流通させることができる。任天堂としては、しばらくスーパーファミコンのハード、ソフトの市場の動向を見定めてＣＤロムの投入時期などを検討する方向だろうが、もしスーパーファミコンのロムカセットの売れ行きが思ったほど伸びなかったとしたら92年の初春あたりに登場という目もある。

……でだ、ソフトメーカーにはソフトメーカーの、玩具店には玩具店の、問屋には問屋の、それぞれの引くに引けない事情があって、すでにスーパーファミコンのソフトは街の様々な店先にひしめきあう。そしてどんなに品薄になったとしても、ディスカウンターにはディスカウンターの意地があって、当然そこにもスーパーファミコンのソフトは並ぶ。

現在、正に熱狂の真っ只中。今後この商品群がいかなる普及を見せるのか。流通の奮闘努力がその鍵を握っている。

中田宏之プロフィール

'55年岡山県倉敷生まれ、初期の頃からＴＶゲームの分野に注目、ゲームブック・攻略本等多数の編著書がある。最新刊にブックレット「任天堂大戦略」(小社刊)あり。

風よ。龍に届いているか

小説ウィザードリィII 第25回

作／ベニー松山 イラスト／高橋政輝

主な登場人物

- ●ジウラシア……主人公。L13の忍者。悪・人間族。この物語の"俺"
- ●ガッシュ………L15の戦士。中立・人間族
- ●ザザ……………L13の僧侶。悪・人間族
- ●ディー…………L13の女魔術師。悪・エルフ
- ●マイノス………L12のロード。善・人間族
- ●フレイ…………L13の盗賊。中立・ホビット
- ●ボルフォフ……L13の戦士。中立・ドワーフ
- ●ハイランス……L13の侍。中立・エルフ。他のパーティを率いる。
- ●ベイキ女王……リルガミン王国の若き女王
- ●アドリアン……"森の彼方の国"ファールヴァルトの術者
- ●ル'ケブレス……迷宮を支配する龍。"平衡の守護者"

Wizardry®

前号までのあらすじ

神話時代の遺産・グニルダの杖の防護障壁により、あらゆる外敵から守られ続けてきたリルガミン王国の聖都リルガミン市。しかし原因不明の天変地異によって、王国は滅亡の一途を辿りつつあった。異変の原因を究明すべく、王国は多数の冒険者を募り、リルガミン市の北に聳える禁断の山、龍神ル'ケブレスの住まう〝スケイル〟に隠された神秘の宝珠の探索に望みを託した。

探索を続けて約一年。冒険者たちは心身を飛躍的に鍛え上げ、超人的な戦闘力をもって魔物のひしめく山中の迷宮を踏破、使命の達成は目前となっていた。

しかし主人公ジヴラシアがチームを組むガッシュ、マイノスらの善のパーティが、目的地である迷宮最上層の探索に向かったまま消息を絶った。捜索隊が組織され、ハイランス率いる三隊の善のパーティが迷宮へと向かう。

それと入れ替わるように、リルガミンへと帰還する二名の冒険者。だが彼らは他生物に同化・増殖する謎の生命体ゼノに取り憑かれ、奇怪な化物に変貌を遂げていた。折しもベイキ女王との謁見を行っていたジヴラシア、ディー、ザザの三名は妖獣の一体に強襲され、宝珠とともに帰還したマイノスの援護で辛くもこれを撃退する。だが、残る妖獣は残留組の冒険者を全滅させていた。

その夜、王宮では神秘の宝珠を用いた結果を報告する晩餐が開かれた。が、そこで賢者たちが告げたのは間近に迫る大破壊であった。避けられぬ滅亡を前に、ジヴラシアは迷宮に残された仲間の救出を決意する。ガッシュを想うベイキもまた、伝説の聖剣ラスニールを手にスケイルへ向かう――。

[第二十四章] 処決

「馬鹿な！　無謀過ぎます」

馬車から降り立ったベイキ女王の姿に受けた衝撃からようやく立ち直ったマイノスは、予想通り悲鳴に近い声で叫んだ。そして、俺のほうにその顔を向ける。「どういうことなんだ、これは！」

「どうって、何がだ？」

俺は何故抗議されるのかさっぱり判らない、という風を装った。

「とぼけるな。陛下を連れてこんな危険を冒せる訳がなかろう」

「気にしないで下さい、マイノス。自分の面倒は自分で見ます」

女王は断固として言った。「決してあなたたちに迷惑はかけません」

「しかし――」

再び女王に目を向け、マイノスは口ごもった。

言いたいことは俺にも判る。俺たち冒険者でさえ困難な梯子山の登攀を、生まれてこの方温室育ちのベイキ女王が挑むと言うのだ。

迷宮で怪物相手の戦闘を繰り返してきた俺たちは、心身ともに常人を遙かに越える能力を身につけている。無意識下の回避行動は肉体のダメージを最小限に抑え、修羅場を耐え抜いてきた精神は催眠呪文をはねのける。こと人外の魔物との戦闘においては、俺とディー、ザザの三人だけでも兵士二十人以上の戦力になるだろう。さらにガッシュ、フレイ、ボルフォフを加えたフルメンバーのパーティなら五十人――いや、並の兵士百人の部隊を壊滅させる怪物どもと渡り合うことも可能だ。

そんな、一種化物じみたマスターレベルの冒険者に比べ、女王は基礎体力から大きく劣っている。百歩譲っても、千メートル近い高度差の垂壁登攀に耐えられるとは思えない。

自分たちだけでさえ失敗する可能性の高い登攀計画に、明らかにお荷物となるベイキ女王を同行させるなど狂気の沙汰だ――そう、マイノスは言いたいところだろう。

だが、誇り高い王国騎士の末裔としては、それは口が裂けても言えない台詞だった。まして女王が迷惑をかけないと宣言したのだ。王室への礼節を重んずるマイノスにとっては、当然と言えるその意見が女王の侮辱にまで及んでしまうのだろう。

俺は女王に目をやった。

男装と見紛うような、飾り気のない出で立ちの女王がそこにいた。俺たちと同様、動作の邪魔にならぬベージュ色の衣服を着用し、足元は膝下まで包む革製のブーツで固めている。実用一点張りの、俺の注意を忠実に守った恰好だ。

しかし、マイノスばかりか俺やザザまでが息をするのも忘れるほど驚愕したのは、女王にそんな旅装が予想外に似合っていたからではなかった。

ベイキ女王の美貌を語るうえで、欠くことのできぬ栗色の長い髪。豊かにこぼれ落ちるあの美しい髪が、肩の高さで惜しげもなく断ち切られていたのだ。

だが、マイノスよりもなお短い髪になっても、女王は決して少年には見えなかった。まだ未熟ながら女らしい躰の曲線を衣服に隠されていても、その姿は絶世の美姫以外の何者でもなかった。

そしてそこには、昨夜遅くダバルプスの呪い穴の前でガッシュを想い、悔悟の念に嘆いていた少女の面影は微塵も感じられなかった。微風に髪をなびかせる凜とした姿は、愛するものに逢うためにあらゆる苦難に立ち向かう覚悟を決めた女の姿そのものだった。

女王が俺と視線を合わせ、軽く微笑んだ。これなら文句はないでしょうと、漆黒の瞳がそう語りかけている。

「しかし、何故、陛下がスケイルに攀るのです？　せめて大破壊のその時まで、王宮で静かにお過ごしになれば……」

「あなたならそうしますか、マイノス？」

食い下がるマイノスに、女王は毅然として言った。「どうせ滅びるならば一緒と、そうは考えないのでしょう？　だからこそ誇りを賭けて、あの妖獣を斃すためにこの壁を攀るのではありませんか」

「ですが……」

マイノスは明らかに気圧されていた。女王はガッシュに逢いたいという目的を強引にはぐらかしているのだが、それに気づかぬほどに形勢が悪い。

「それに――」

女王は細い首を巡らせ、肩口から姿を覗かせている剣の柄を見た。「先刻もお話しした通り、王国騎士の英霊たちがグニルダ神よりこの剣を借り受けてくれたのです」

女王の背に、不釣合いに大きな剣がくくりつけられていた。その大剣――聖剣ラスニールの柄に嵌め込まれた巨大なダイヤモンドが、朝日を浴びて目映いばかりに輝いている。

「英霊たちはこのラスニールを、グニルダの称号を受けたダイヤモンドの騎士の子孫ガッシュに届けよと告げました。これは私自身がスケイルに攀らなければならないとの神託に他なりません。つまりマイノス、私の同行はあなたの御先祖の意志でもあるのです」

騎士の称号を遺してくれた先祖を神にも等しく尊んでいるマイノスには、この一言はかなり効いたようだった。しかも伝説の聖剣がその証となる。

言葉を見つけられぬまま、マイノスは再び俺に矛先を向けた。

「ジヴラシア、何の意図があって陛下に同行を提案したんだ？　可能かどうか

判らぬ訳ではないだろう」
「じゃあひとりで行かせるか？　放っときゃ自分だけでも攀り始めるぜ」
　口を開きかけた女王を制して俺は言った。「ま、何メートルか這い登って落ちるうちはいい。この細腕じゃあ、まかり間違っても百メートルと攀れやしねえだろうよ。だがよ、十メートルの高さから落ちたって下手すりゃ死ぬぜ。どうせなら俺たちが連れて行ってやったほうがいいだろう」
「……しかし、もしこの登攀で陛下が命を落とすことになったら、私は——」
「あなたの負けですよ、マイノス」
　それまで楽しげに成行きを静観していたザザが言った。「大破壊が迫っているとなれば、誰しも——陛下ですら死の運命から逃れることはできません。だからこそ、悪の戒律を持つ私やジヴが何の得にもならないあなたの計画に参加する気になれたのです」
「……」
「陛下も我々も、死に様を選んでいるのですよ。それを陛下だけ拒むというのでは筋が通りません。善のあなたが最も忌み嫌う筈の、利己的な感情に過ぎなくなりますからね」
「……判った。もう、言うまい」
　マイノスは、肚を据えたようだった。「ならば力の及ぶ限り、騎士として陛下をお守りしよう」
　そしてわずかな間を置き、俺を見た。
「だが、これだけは訊いておきたい。どうした風の吹き回しだ？」
　何故悪の戒律の俺が、わざわざ足手まといになりそうなベイキ女王を親切にも連れて行こうとするのか。その理由をマイノスは尋ねていた。
　確かに、女王を同行させても俺には何の得もない。サポートに労力を割くことになれば、むしろ自分の首を締める結果となる。
　俺としても、何も好き好んで女王を連れて行きたい訳じゃあない。
　が、放っておけなかった。昨夜の女王の姿に、古い記憶を呼び覚まされた瞬間から、俺の中に悪の戒律に相応しからぬ感情が生じていた。
「この世の終りが近づくと、色々おかしなことも起こるってもんさ。悪と善の戒律が手を組んだり、たった一日で子供が女っぽくなったりとかな」
　俺は女王をちらりと見た。自分が子供よばわりされたと判っていないらしく、真剣な様子で話を聞いている。やはり、根はまだねんねのガキだ。
　しっかり見ていてやらなきゃ、何をしでかすか判らない。
　どうやら俺は、心底ベイキ女王を心配しているらしかった。天涯孤独の身になって以来、こんな感情を抱いたことはなかったというのにだ。
　他人を心配したことがない、と言う訳ではない。俺だって、人の生き死にを気にかける程度の感情は持ち合わせている。そうでなければ、妖獣が待ち受ける冒険者の宿に飛び込むような真似はしない。あの時は居残り連中をどうにか助けたいと思っていたし、悪の者が利己的とはいえ、危機に晒された知り合いを放置するほど非人道ではないのだ。
　が、この感情は違っていた。
　ベイキ女王は、自ら危地に飛び込もうとしている。単なる心配からなら止めこそすれ、つき合ってやる気にはならない。
　この娘の願いを叶えてやりたい。そんな欲求が、心の底から沸き起こってくるのだ。
　マイノスが訝るのはもっともだった。こんな思いにかられるなど、俺自身不思議で仕方がない。
　しかし、己の欲求に従うのだから、これも悪の戒律に反するものではない。
「理由は俺にもはっきりしねえ。しねえが気まぐれじゃねえよ。本気で連れてってやろうと思ってる」
　マイノスは俺の真意を探るように目を細め、そして肩を竦めた。
「いいだろう。やるからには、何としても陛下を牙の寺院までお連れするぞ」
「感謝します。ジヴラシア、マイノス、それにザザ」
「はっ」
　女王の言葉に、マイノスは表情を引き締めた。ザザは静かに頭を下げる。
「弱音は吐くんじゃねえぜ。伸るか反るかはあんたの覚悟次第だ」
　俺は厳しい口調で言った。「一緒に来るからには、王族扱いする気はねえ」
「ジヴラシア！　陛下に対して何を——」
「マイノス！　黙っていて下さい」
　俺の物言いに目を剝いたマイノスを、ベイキ女王がぴしゃりと抑えた。「覚悟などとうにできています。もしあなたたちについて行けなくなったなら、私は身を投げてでも命を絶ちましょう。私のせいでこの登攀を妨げるようなことは断じて——」
「そんな客分扱いはしねえって言ってるんだ。いいか。たった今からあんたは女王でも何でもねえ。俺たちパーティの一員だ」
　俺は怯む女王を睨んだ。「仲間である以上、脱落は許さねえ。たとえあんたがくたばっても、俺たちはその屍を担いで攀る。それが善も悪も関係のねえ冒険者の不文律だ。死ねば俺たちの迷惑がかからねえなんて思ったら大間違いだぜ。それだけの覚悟ができてねえなら、今のうちに諦めるんだな」
　ベイキ女王の貌から血の気が引き、真珠のような肌がさらに白くなった。死人となっても落伍者にはなれぬ、さながら地獄の責め苦にも似た登攀のイメージが脳裏に浮かんだのだ。
　若い女にとって、己の屍を人前に晒すなど想像することさえも苦痛だろう。だからこそ女王も、死の覚悟を俺たちの目に触れぬ身投げに例えたのだ。
　が、俺の要求する覚悟はそんなものじゃあない。
　魂のない骨と肉の塊になり果てても、仲間たちは自分の負担から逃れることができない。女王が死ねば、その負担は一層重くなるのだ。その結果として、登攀自体の失敗につながるかも知れない。
　参加するからには、死ねない。命を落としたならば、それがパーティ全員の命を奪うことになる——。
　それだけの重責を背負い込む覚悟を、俺は要求しているのだ。
　十七歳の娘に対して、それはあまりにも酷な要求だ。そんなことは俺だって百も承知している。
　だが、覚悟させねばならなかった。
　死んで済むと思う程度の覚悟なら、ベイキ女王は登攀の途中で必ず命を落とすだろう。ガッシュを想いはしても、その想いを抱いたまま満足して死ぬ。それだけでは生への執着には結びつかないのだ。
　俺やマイノスがサポートしても、最後にものを言うのは女王自身の意志だ。石に齧りついてでも、生きて梯子山を攀り切る強固な意志。それがなければ、女王が登攀に成功する可能性は万が一にもありはしない。

Masaki

だからこそ、登攀の成否までも背負わせなければならないのだ。自分の死が全員の命運を左右すると自覚させれば、プライドの高いベイキ女王は弱音が吐けなくなる。その意地こそが、女王が過酷な冒険行を生き抜く望みだった。

ベイキは唇を噛みしめ、やがて絞り出すように答えた。

「……判りました。私はまだ甘えていたようです」

「覚悟さえしてくれりゃそれでいい。俺もやれる限りの補助はする」

俺は背を向けた。

マイノスは何も言わなかった。ベイキ女王に止められていたからではない。恐らくは、俺の真意を薄々読み取ったようだった。

少し離れたところで、アドリアンが佇んでいた。まるで、そこだけ時が永遠に凍りついてしまったかのように、身動きひとつせずに立ち続けている。

寒気を覚えるほどのその美貌は、今はベールに覆い隠されてた。が、その薄布の向こうで、ダークブラウンの瞳が確かにこちらを見ていると感じられる。

その場を離れ、俺はアドリアンに近づいた。

「待たせちまったな」

「いや、面白いやり取りだった。退屈はしていない」

声に、楽しげな響きがあった。「リルガミンの女王まで同行するとは、なかなかどうして愉快な道中になりそうだ」

「皮肉か」

「貴様は辛かろう。だが、自ら選んだ道だ」

ベールの裏側でアドリアンが薄く笑ったのが判った。心を全て見透かされたような気がして、俺は落ち着かない気分にかられた。

「ふん。まあ、いいさ。ところでよ、あの男が運んできたのは何だ」

気を取り直した俺は、アドリアンの背後に置かれた大きな木箱と、その向こうで跪く傴僂の御者を見た。

御者はかなりの体格を有していた。地面にへばりつくように身を屈めていながらも、その発達した骨格は目を引く。傴僂とはいえ、マイノスと同程度の身長はありそうだった。

「貴様たちの役に立ちそうなものをくれてやろうと思ってな。幾つか私の手持ちの品から選んできた。リフラフ」

名を呼ばれ、御者が弾かれたように顔を上げた。高い頬骨まで毛が密生した、どこかしら獣じみた雰囲気を発散する容貌だ。

黄色く濁った眼球で主人を見上げ、次に俺に検分するような視線を注ぐ。

「箱を開けろ」

アドリアンは短く命じた。リフラフはすぐさま箱に飛びつき、懐から取り出した鍵で開錠にかかる。

「ジヴラシア。あのマイノスとかいう男も呼ぶがいい」

振り返ると、ベイキは同じ馬車に乗ってきたらしい五賢者とひとりひとり別れを告げている最中だった。ザザはその様子を見守り、マイノスは例の老人と何やら熱心に話し合っている。

「マイノス!」

俺の呼びかけに、マイノスは駆け寄ってきた。そして、奇妙な風体のアドリアンとリフラフに不審そうに目を走らせる。

「おい、このふたりは一体——」

そう言いかけた瞬間、木箱の蓋が開いた。

俺たちは、息を呑んだ。

［第二十五章］武装

箱の底に敷き詰められた布の上に、四種の品が置かれている。

飾りのついた鞘に収められた長剣。

刃渡りが二十センチほどの、両刃の短刀(ダガー)らしき武器。

陽光を反射し、虹色に煌めく奇妙な衣服。

そして古めかしい意匠が施された、掌ほどの大きさの青みがかった金属の円盤。これはペンダントになるらしく、円周部の二点から細い鎖が輪になって繋がっている。

いずれも、俺がこれまでに目にしたことのない品ばかりだった。梯子山(スケイル)の迷宮から発見された古代の武具の中にも、ここに並んだ四品と同種のものは存在しない。

そうであるにもかかわらず、俺とマイノスはこれらを目にした瞬間に息をするのも忘れていた。

直感で、この品々がどれだけの力を秘めているのかを、お互いに感じ取っていたのだ。

俺はとりわけ、短刀状の武器(ウエポン)に目を奪われていた。

外見は、さして美しくもない武骨な武具でしかない。両刃の部分は細長い二等辺三角形で、一番幅広になったところから徐々にすぼまって握りとなる。多くの人手を渡ってきた代物らしく、握りに巻きつけられた革紐にはどす黒い血が染み着き、直線的な刃には高熱の炎に焙られたらしい青黒い変色が見受けられた。

が、それは断じてただの短刀などではない。

無機的な鋼の塊でしかない筈のその武器から、禍々しさに近い強烈な気配が発散されていた。

生命を持たぬ武具であるからには、それは気配ではあるまい。恐らくは強力な呪いの力——他者の命を奪うために鍛造されたその武器を、悪の戒律以外の者が手にした際に放たれるであろう災いの魔力——が、殺気に似た圧迫感の源なのだ。

そしてその呪力は同時に、刀身に凄まじいまでの切れ味と、決して折れず、曲がらないという相反する柔と剛の特性を与える。悪の者が使用した時、切断武器としての威力は強化魔法を封じ込められた段平(ブロードソード)を遙かに上回る——そんな短刀型の武器が存在することを、俺は伝え聞いていた。

忍者にしか扱えぬ東方の武具・手裏剣——。

俺の目の前にある短刀は、その伝説の武器に相違なかった。

「さすがにこれが何であるか判ったようだな」

アドリアンは手袋に包まれた手で手裏剣を取り出し、俺に放って寄こした。鈍く光るそれは、宙でくるくると回転しながら弧を描き、ごく自然に俺の右手に収まる。

初めて手にした武器でありながら、それは違和感なく俺の手に馴染んだ。思っていたよりもずっと軽い。

「本物の手裏剣か、こりゃあ……今時残っていたとは信じられねえ」

「強靱な魔法の武具は、望んで壊されぬ限り存在し続ける。造り手は死に絶え、技術は途絶えようともな」

アドリアンは続けて長剣を拾い上げた。

「これなどはその最たるものだ。ダイヤモンドの騎士の武具のひとつ――あの女王が背負う聖剣ラスニールに匹敵する剣を鍛造しようと夢みた刀匠の執念が生み出した魔法剣。ラスニールには遠く及ばなかったが、手裏剣以上の威力を持つに至ったこの剣が多量に造り出されるのを畏れた時の王は、製法が流布される前に刀匠を捕らえて惨殺したと伝えられている」

言いながら、それをマイノスに差し出す。「これは貴様が使うがいい。ロードの使う剣としては、ラスニールを除いてはこれ以上のものはそうそうありはすまい」

「あ、ああ――しかし、あなたは何者なのだ。このような稀少な品々を持ち、それを惜しげもなく我々にくれるという……」

剣から手を放し、アドリアンは低く笑い声を漏らした。

「私自身も大破壊(カタストロフィー)が近いと踏んでいた。それならば、己の使えぬ品を抱え込んで何になるというのだ？」

「……」

「まずはその剣、抜いてみるがいい」

促され、マイノスは長剣の鞘を払った。擦れる音ひとつ立てずに、刀身が滑るように姿を現す。

鏡のように磨かれた刃が、地の底深い洞窟の冷気を思わせるひんやりとした光を放っていた。全体のフォルムはラスニールに良く似ていたが、刃渡りはこの剣のほうが十数センチ長い。長さを増すことで、伝説の剣の破壊力に少しでも近づけようとしたのだろう。

マイノスの視線は、手一筋ほどの刃こぼれもない刀身に注がれていた。横一文字に抜き放った剣をゆっくりと青眼に構え、さらに上段にかざしていく。

その口元から、深いため息が漏れた。剣に命を預けてきた者なら誰でも、生涯最高の剣に出くわした瞬間とはこういうものなのだろう。今のマイノスにとっては、全身を群青の衣にくまなく包んだ怪人物が何者であろうと構わなかったに違いない。

上空から風に吹かれ、一枚の羽毛が舞い落ちてきた。たった今遥かな高みを飛び去った鳥から剝がれ落ちたものか、それとも梯子山の垂壁に張り付いていた禿鷹(バルチャー)の古い羽が吹き散らされたのかは判らない。ふわふわと少しずつ降下してきたその羽毛は、吸い寄せられるようにマイノスの掲げた大剣の刃先に落下した。

この場合、落ちたと言うより撫でたと表現したほうが適切だろう。羽毛は刃先の描く稜線に沿って滑り降り、二片に裂けて大地に落ちた。

驚異的な鋭さだった。ほとんど自重がないに等しい羽毛を、触れただけで真っ二つにするほどに薄い刃。その切れ味がこれだけの長剣に備わっているのだ。

「この剣に……この剣にもっと早く出会えていたなら」

マイノスは指が白くなるほど剣の柄を握り締め、震える声で呟いた。「あの妖獣(ゼノ)どもを一刀のもとに斃すことができただろう。これに比べれば、今まで手にした最高の魔法剣ですら練習用の木剣のようだ……」

「エクスカリバー――その剣の呼称だ。〝王の剣〟というような意味だな。刀匠を殺して剣を我がものにした王が、そのように命名したらしい」

アドリアンが何の感情も込めずに言った。それが余計に、卓越した力を秘めた武具にまつわる悲劇を感じさせる。

「酷え話もあったもんだな。この手裏剣にも、そんな裏話はあるのか？」

俺は尋ねた。あの美しい剣ですらそんなエピソードを持っているなら、より魔性の武器に近い手裏剣などはどんなに凄惨な歴史を辿ってきたか判ったものじゃあない。

「それは東方で造られた武器だ。いかにして生まれたのかは、私も知らぬ。しかし、それを巡って流された血については、わずかだが語ることもできよう」

アドリアンは続けた。「その手裏剣――〝苦無(くない)〟と呼ばれる型の手裏剣は、かつて大魔導師ワードナの迷宮にまで持ち込まれた品のひとつだ」

「ワードナの!?」

「そうだ。その迷宮に入り込み、ワードナの首を獲ろうとした冒険者のひとりに、凶悪窮まりないホビットの忍者がいた。その男は手始めに、迷宮に呼び集められていたワードナ配下の忍者たちを狙って殺していった。目的はひとつ、その手裏剣を持っていた忍者から奪い取るためだけだ――」

「……」

「結局このホビットは手裏剣を手に入れた。が、その時までには想像もつかぬ数の者がこの忍者に殺されたという」

「やっぱり厭な話がありやがる。それで、そのホビットはどうしたんだ。ワードナと戦うことはできたのか？」

「いいや――」

アドリアンは効果的に言葉を切った。「忍者に首を落とされて死んだ。パーティも壊滅し、ホビットは蘇生されぬままゾンビとなって、他の冒険者たちに襲いかかり、魔物として最期を迎えたそうだ。その手裏剣にも、爆炎(ティルトウェイト)の呪文を浴びた痕跡が残っていただろう」

「この灼き痕か……」

俺は刀身に残った青黒い変色部を指でなぞった。

「それにしても、おぞましい死に様だな。ゾンビになったうえに、爆炎で灼かれるなんざ目も当てられねえ」

言って、俺は昨日のアルタリウスの最期を思い出した。奴は妖獣(ゼノ)に同化され、ディーの爆炎やザザの大滅(バディアルマ)を受けて死んだのだ。それを思えば過去の時代のホビット忍者はまだ、幸せに死んだと言えるかも知れなかった。

そして今この瞬間も、梯子山(スケイル)の中ではガッシュやボルフォフにフレイ、それにハイランス以下の三部隊が妖獣の同化の恐怖に晒されている――。

「もうひとつ、ロード向けの品がある」

アドリアンの声に、俺は知らず手裏剣の灼け跡に見入っていたことに気がついた。

見ると、今度はリフラフが箱の中から残り二品のうちひとつ、不思議な布地で仕立てられた衣裳を取り出した。そして無言で、歯を剝き出して嗤う。

それは布で作られてはいたが、鎧を模した型に仕立てられていた。一度広げると胸部から胴回り、腕や脚を覆う部分までが膨らみ、それまで普通の衣服のように折り畳まれていたのが嘘のように思える。

柔らかく、かつ弾力性に富んだ生地――白一色でありながら、陽光を浴びると玉虫の前翅のように複雑な色彩を放つその布地が、この衣裳に鎧の形状を保たせる働きを持っているらしかった。肩から吊り下げられたマントまでが同様の生地で、ただその内側だけが深紅に染め抜かれている。

が、この布製の鎧の最大の特徴は、その外観から受ける印象がロードそのも

のということだった。アドリアンがロード向けだと言わなかったとしても、それを着用できるのはロード以外にないと感じただろう。

「まさか……それは──！」

エクスカリバーを鞘に収めたマイノスは、広げられた衣裳を目にした瞬間に絶句していた。その瞳は、エクスカリバーを抜き放った時以上の驚愕に満ちている。

「聖なる鎧(アーマーオブロード)──別名〝ロードの装束(ローズガーブ)〟とも呼ばれる特殊な鎧だ。仮にもロードの称号を受け継ぐ者なら、この呼称を耳にしたことぐらいはあろう」

その鎧については、俺も聞いたことがある。

そもそも、この鎧の存在こそがロードというクラスが生まれたきっかけであるとさえ言われる、忍者にとっての手裏剣以上に伝説的な代物だ。布で作られていながらミスリル製の板金鎧(プレートメイル)と同程度の装甲度を有し、虹を織り込んだとされる魔法の繊維はどんなに鋭い刃をもってしても決して破ることはできない。加えてゆっくりだが着実に傷を癒す回復魔法も秘めており、防具としてこれを上回るのはダイヤモンドの騎士の鎧しかないという話だ。

だが、聖なる鎧の有効性はむしろ、それを装着したロードの能力を大幅に増幅する点にある。鎧から発散される魔力は手にした武器に凝縮され、冴え渡った切れ味は忍者同様に死点をえぐる致命の一撃を、そして不死怪物系や悪魔系などの特定種の魔物に対しては通常の倍近い破壊力を生み出すのだ。つまりこの鎧を身に着けたロードが手にすれば、あらゆる剣が〝悪魔殺し(デーモンスレイヤー)〟の性能を持つことになる。

忍者のスピード、侍の〝気〟、そして武具の力を自らのものとするロードの能力──これこそが、純粋に膂(りょ)力で武器を振るう戦士に対する前衛エリートクラスの特性だった。

そして、マイノスが聖なる鎧を装備するということは、エクスカリバーの切れ味に〝悪魔殺し〟と〝致命打撃(クリテイカルヒット)〟が加わることになる。その威力はもはやラスニールに並ぶといっても過言ではないだろう。

ボルタック商店ではこの鎧に百万ゴールドの値をつけるとの噂もある。限りなく伝説に近い、最高級の鎧だった。

「登攀時の装着は邪魔になるだろうが、金属製の鎧と違って持ち運びには便利だ。背負い袋にでも入れて持っていくが良かろう」

「素晴らしい……触れているだけで、力が注ぎ込まれてくるようだ……」

リフラフから聖なる鎧を受取り、マイノスは夢見心地にあるような表情を浮かべている。

呑気なものだ。手裏剣にせよエクスカリバーにせよ、そして聖なる鎧にしたところで、役に立つのはこの垂壁を攀り切ってからだと言うのに。

が、マイノスの気持ちは判らないでもない。俺の心にもどこか、手裏剣を手にして浮き立つものがあった。

この武器なら素手と同じように自在に、最速の攻撃を繰り出すことができそうだった。ならばあの妖獣とも充分に渡り合える。

俺は背負っていた段平(ブロードソード)を鞘ごと外した。マイノスも愛用の段平を腰から取り外し、新たにエクスカリバーを吊している。

その間に、ベイキが五賢者から離れてそばにやってきた。

「ジヴラシア、マイノス。先刻から何をしているのです？　私たちはもう別れを交わしてしまいましたのに」

焦れた調子でベイキが言った。そして、興味深そうにアドリアンと傴僂男のリフラフ、それに地面に置かれた木箱に順番に視線を移す。

ベイキに対し、アドリアンはベールを被ったまま軽く一礼した。それを見たリフラフは慌てて大地にひれ伏す。

「リルガミン王国統治者、ベイキ女王とお見受けする。我が名はアドリアン。今回の登攀に同行する者のひとりだ」

「もう統治者ではありません。たった今、五賢者たちに留守中の全権を委ねたばかり。もっとも私がこれまで、政(まつりごと)をこなしていた訳ではありませんけど」

言いながらも、王族の重責から解放された晴やかさでベイキは微笑んだ。先刻の俺とのやりとりで落ち込んでいるとばかり思っていたが、十七歳の娘にとって王国統治者の立場から離れられるということは、大破壊(カタストロフイー)が迫るこの時でさえそんな気分を吹き飛ばす吉事だったらしい。

「はじめまして。私はアラビク二世の娘ベイキ。ところであなたはどうして、そのように不便そうな恰好をしているのです？」

首を傾げてベイキは長身のアドリアンを見上げた。朝方の風景の中で、肌をわずかも露出させないその姿はいかにも不自然なものに見える。

「私の肌は強い日光に弱い。もう少し曇ってくれれば、このようなベールを取り払って話せるのだが」

応え、アドリアンは木箱に残った最後の品を拾い上げた。古めかしい彫刻が施された金属板のペンダントだ。

「あなたにはこれを差し上げよう。この道中、必ずやあなたを窮地から救うお守りだ。受け取ってもらえるかな」

「喜んで」

ベイキは素直にペンダントを受け取り、青みがかった金属円盤が胸の上にくるように首に掛けた。

その一瞬、金属板の表面から細い鎖にまで、無数の青い雷光が疾り抜けたように見えた。このペンダントも間違いなく、何らかの魔法がかけられている。

「不思議ですね。こんなに大きな飾りなのに、全然邪魔な感じがしないなんて」

改めて円盤に触れ、ベイキは驚いたように言った。「でも、素敵なペンダントですわ。感謝します。アドリアン」

（つづく）

●あとがき

新雑誌「HIPPON SUPER！」を買った筈なのに、何で連載二十五回の小説が載ってるんだっ！　と訝っている方。はじめまして。

この小説はファミコン版ウィザードリィシリーズをベースに、「ファミコン必勝本」で一年あまり連載していたものです。要するに誌名変更にもかかわらず、そのまま連載が続いている訳ですね。

今年もよろしく。と、言ってもそろそろ原稿用紙五百枚を突破しそうで、「前号までのあらすじ」だけじゃストーリーの全容は判らないかも知れませんが。まあ、せっかく買った雑誌の一部なんだし、今回から読んでおけば今後の展開にはまだまだ間に合います。とりあえず、読んで下さい。

ではまた、次号で。

（ベニー松山）

ザ・ナムコブック

成沢大輔・著
予価2500円

ナムコット・ブランドの名作ゲームの数々、その魅力のすべてをこの1冊で。ギャラクシアンから女神転生IIまで、永久に保存しておきたいゲームの肝、満載！（1月発売）

ワルキューレストーリーブック

冨士宏・著
予価1400円

ゲームアートの傑作！ 冨士宏の手によるワルキューレシリーズのイラストレーションを完全収録。未公開の設定画から描き下ろしまで、感激もんです。（1月発売）

ウィザードリィ友の会スペシャル「4コママンガ編」

Hippon Super！編集部・編
予価850円

うちわウケと笑わば笑え！ウィズおたくと勝手にバカにしな！ ウィズ・フリークの皆さま、とにかくお待たせしました。あなたたちの手によるあなたたちの1冊。（1月発売）

スーパーマリオワールドのすべて

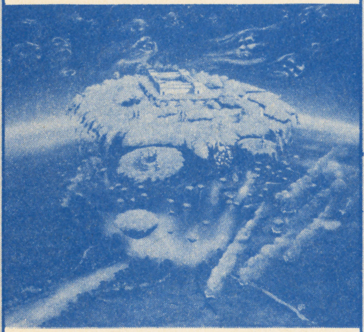
Hippon Super！編集部・編
予価800円

やっぱ必要ですね、これ。ゲームクリアの情報をわかりやすく、プレイヤーの立場に立って親切にしつこく、バッチリと解説。とにかく他社の本には負けません。（1月発売）

1991年

ポピュラスのすべて

Hippon Super.! 編集部・編
予価880円



深い! あまりに深いそのゲーム性を徹底的に白日のもとにさらします。解くよりもわかる、をコンセプトに、本誌ゲーマー総動員で解析した極上データ本。(2月発売)

ウィザードリィ外伝「鳳凰の塔」下巻

石垣環・作
予価980円

まさに待望! 必勝本時代の最大の財産が、ついに単行本化。RPGコミックの定番にして最高傑作です。早く続きを読みたかった人も初めての人も、買えっ! (1月発売)

コミック ウルティマIII「マジンシアの滅亡」

渡辺広之・作
予価980円

ウルティマ・コミックの最新作はこれです。オリジナルの設定をロード・ブリティッシュよりも(!?)迫力たっぷりに描く、本作品。最高傑作の予感……。(1月発売)

ドラゴンクエスト マスタークラブ

Hippon Super.! 編集部・編
予価780円

さすがドラクエファンは層が厚い。皆のおたよりを集めただけで、こんなに楽しい1冊が完成。君のメッセージがあなたの絵が、のっかってるかもしれない。(1月発売)

生まれかわったHippon Super編集部から
1991年早春、続々登場する
パワフル単行本ラインナップ
本誌ともども御期待下さい
……それでは
来年あなたの見る夢が
素敵なものであることを願って

ファンタジーにあふれた毎日です。

Hippon Super!が贈る
「ファンタジー叢書」
あなたの暮らしに
夢と冒険と幻想をもたらす
魅惑の香料スパイスです。

TVゲーム世代のための
コミック&小説マガジン

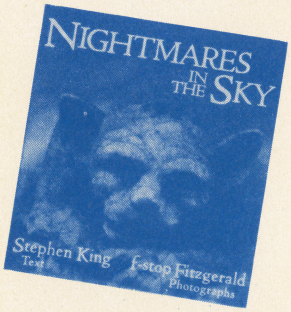
「ファンタジーランド」

Vol.1 定価680円
絶賛発売中

石垣環のウィザードリィ、海明寺裕のファイナルファンタジー、そしてベニー松山の書き下ろし小説etc。君たちが待ちこがれていた作家の新作読み切り作品満載。これからのファンタジーを変える、スーパーマガジンです。

たとえばクリスマスプレゼントに こんなに素敵なFantasy Booksはいかが？

都市に刻まれた異形の翼に想いをはせる時、古の伝説の真意を知る。



f・ストップ・フィッツジェラルド写真集

「中空の夢魔」

文／スティーブン・キング
定価3900円

建ち並ぶビル、整然と現代を装った都市を中空から見下ろす異形の魔物たち。フィッツジェラルドのカメラは、建築物の上層部に配されたそんな魔物たちの姿をファンタジックにとらえる。古来人々は何を畏れ、何に憧れてきたのか……。これは幻想的写真集であり、文化人類学的都市論であり、人々の心に巣喰う悪夢の物語である。

電脳イマジネーションにあふれる新たなる幻想アートの誕生です。

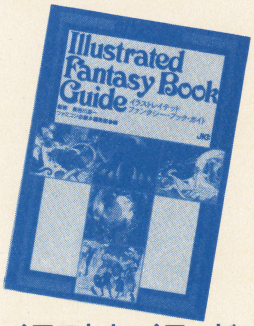
品川るみイラスト作品集

「アリスの電脳遊園地」

B5豪華保存版
定価1000円

壊れた機械の夢、混沌の沼、時間を紡ぐ塔……。狂える女王の世界をアリスは救えるか!? これは無限方向フルスクロールの新世代コミック。一枚一枚の絵に秘された真の意味を読み解いたその時、あなたは90年代のワンダーランドの住人となるのです。ファンタジーに少しでもかぶれた彼、彼女に夢中の贈り物。

世界の傑作ファンタジー小説を、超美麗画とともに完全ファイル。



イラストレイテッド

ファンタジーブックガイド

Hippon Super!編集部編
定価1000円

書棚に一冊でもファンタジー小説が置かれている人なら、この本は必携です。世界の傑作ファンタジーの魅力を完全ダイジェスト。末弥純、米田仁志、佐藤仁彦他、豪華イラストレーター陣が描く名シーンの数々、インパクトは強力です。古今東西の作家が紡いだ幻想世界のすべてを旅する、至高のガイドブック。

●今月の1本●

SUPER MARIO BROS. 4

SUPER MARIO WORLD™

●任天堂
●発売中
●￥8000(税込み)

スーパーマリオワールド

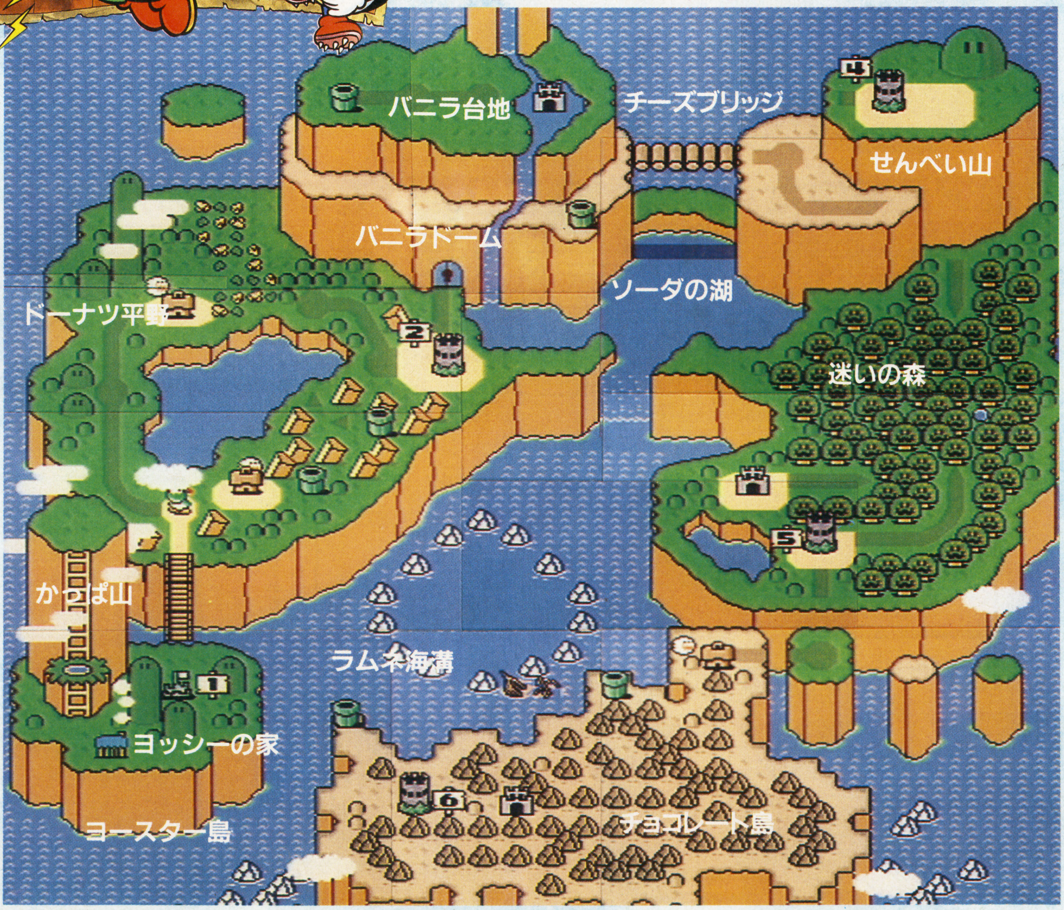
MAPとともに重要ポイントを完全攻略!

スーパーファミコンを手に入れたなら、どうしても欲しいソフトがこのスーパーマリオワールド。発売日に本体を手にしたほとんどの人は、このソフトを持っているのではないかな。そんなわけで今月の1本は、気になるスーパーマリオワールドの完全攻略をお届けする。ハードを買えなかった人も、今からチェックしておくといいぞ。

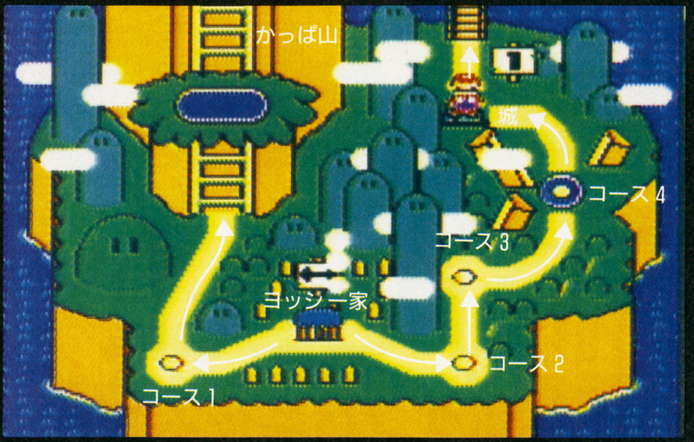
これさえあれば安全だ!!

●進行ルート●

ヨースター島 → かっぱ山 → ヨースター島
↓
ドーナツ平野
↓
バニラドーム → バニラ台地 → バターブリッジ → せんべい山
↓
チーズブリッジ
↓
せんべい山
↓
迷いの森
↓
チョコレート島



❶ヨースター島

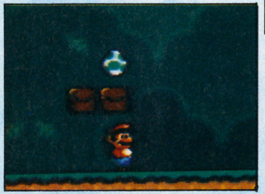


マリオの動きに慣れるための練習エリアとも言えるヨースター島。それだけに難しい仕掛けもなく、各コースを１つ１つ着実にクリアーしていけば、先に進めるようになっている。進行ルートとしては、まず初めにコース１からかっぱ山へと向かい、黄色スイッチを押してこよう。先のコースがラクに進めるようになるぞ。

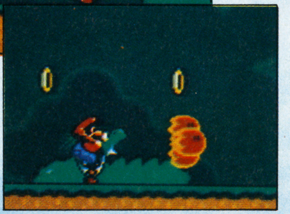
●卵の中からヨッシー登場!! コース2

敵を食べてくれたり、マリオの身代わりになってくれたりと、心強い味方のヨッシー。前半と中盤にある１つのハテナブロックを叩くと、卵の中から出現するのだ。ヨッシーには、乗るのも降りるのも自由。ただ、敵に当たるとどっかいっちゃうのだ。

←Yボタンを押すと、舌を出して甲らや敵キャラを口に含むぞ



➡スタート直後のブロックを叩くと卵が出現。ヨッシーに乗るときはBボタン、降りるのはAボタンで行う



➡赤い甲らのカメを口に含むと、Yボタンで炎を吐くのだ

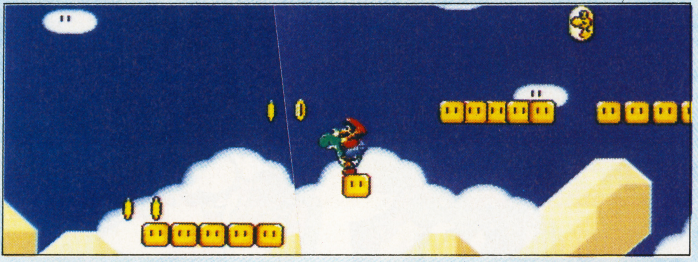
●黄色ブロックで落ちても安全 コース3

コース３に来る前に、ゼヒともかっぱ山の黄色スイッチを押してくること。すると、コース内にある黄色い点線の部分が、黄色の！ブロックにかわるのだ。コース３はとくに、黄色ブロックがあるとないとでは、難易度が違ってくるぞ。黄色ブロックを出現させておくと、ほとんどの場所が、落ちても安全になるわけだ。

←黄色ブロックの出現で、入れるようになる土管なんかもある

●伸び縮みブロックは中央に乗る コース3

中盤から後半にかけて連続する伸び縮みブロック。ヨコヘタテへと、伸びたり縮んだりを繰り返しているのだ。黄色ブロックを出していれば安心だけど、出すのを忘れたりしたら、足を踏み外して奈落の底へとまっ逆さま、なんてことにもなりかねない。ただ、中央のブロックは動くことがないので、必ず中央に立つようにしよう。



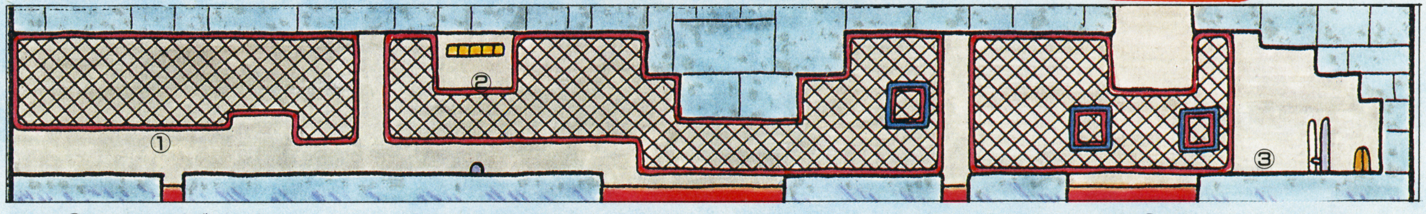
●甲らを使ってスイッチを落とす コース4

ジャンプしても届きそうにないブロックの上に置かれているＰスイッチ。このスイッチを押すためには、まずブロックから落とさなくちゃいけない。そのためには、マリオの新しい動きを使う必要があるぞ。足元に落ちている赤い甲らを持ち、上に向かってほうり投げるのだ。命中すると、ブロックはクルクルとまわり、Ｐスイッチが下に落ちてくるってわけね。

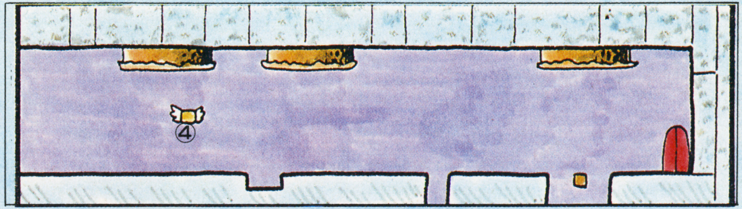
←意味ありげに落ちている赤い甲ら。コイツをブロックめがけて投げる！

➡命中するとＰスイッチが落ちてくる。しくじるなよ

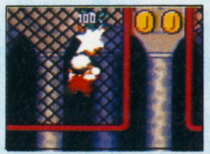
●金アミをつたわり丸太をすりぬけてつき進め！ 城



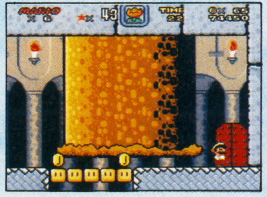
①メッセージブロック　②ファイアフラワー　③メッセージブロック



④空飛ぶハテナブロック



⬆反対側へ行ったり、パンチしたりするのは、Ｙボタンで

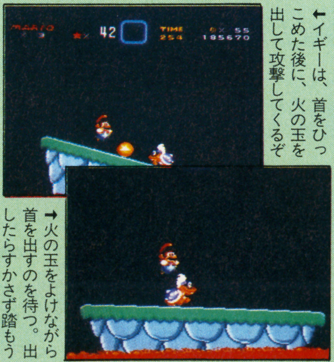


➡降りてくる丸太は、画面右端にいればラクによけられる。ただ、落し穴に注意

城内は、金網の張り巡らされた前半部と、丸太の落ちてくる後半部に分けられる。なかでもポイントとなるのは金網アクション。金網を伝って進めるだけじゃなく、四角いドアから反対側に行くこともできる。金網越しに敵を倒すことも可能だ。

●コクッパ・イギー攻略法●

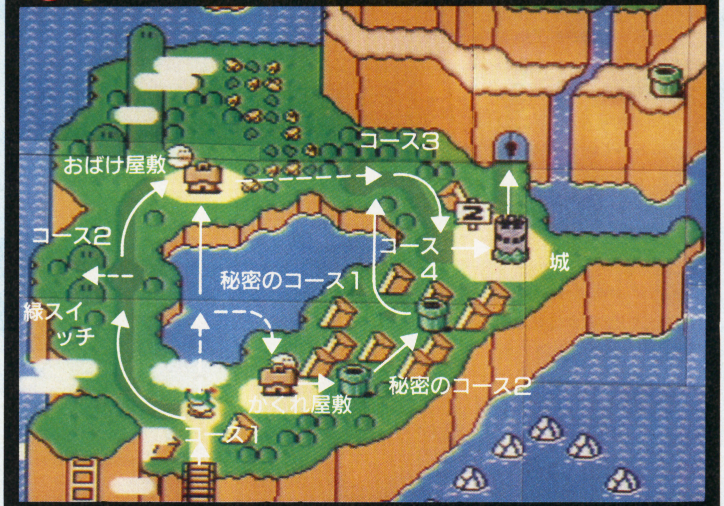
イギーとの対決は、左右に大きく揺れる小島の上で行われる。まわりは溶岩の海なので落ちればアウトだし、逆にイギーを落とせば勝ちだ。そこで、小島がイギーの方に大きく傾いたときが、攻撃のチャンス。首を引っ込めて火の玉を転がしてきたところを、火の玉をよけつつ、首を出したイギーを踏みつけるのだ。



←イギーは、首をひっこめた後に、火の玉を出して攻撃してくるぞ

➡火の玉をよけながら首を出すのを待つ。出したらすかさず踏もう

2 ドーナツ平野

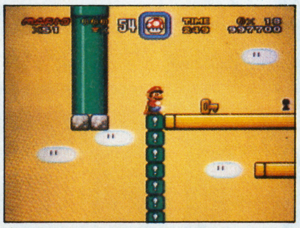


ドーナツ平野に入ると、各コースの難易度も多少上がり、2つのルートを持つ分岐点も現れる。マップ上で赤い印の付いたコースはゴールが2つあり、2方向に行くことが可能なのだ。ルートとしては、コース1、2、おばけ屋敷、3、4と進むのが最短ルート。ただ、緑スイッチは絶対押しておきたいし、他のコースにも立ち寄りたい。

●カギが隠されているぞ!! コース1・2

2つのゴールを持つコースでは、ほとんどの場合カギを開けることで、秘密のルートが開かれることになる。ドーナツ平野では、コース1と2がそのパターン。

コース1のカギは緑ブロックを登っていったところに、コース2のカギは隠れ面の中に隠されている。すべてのコースをまわるため、見逃さずに開けておきたいものだ。

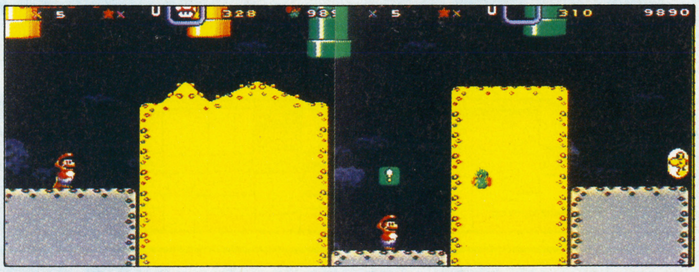


➡ゴール直前にある緑ブロックを上へ登ると、そこにはカギが

⬅クルクルブロックからのびるつるを登ると、カギがあるぞ

●上下に動く壁に気をつけろ コース2

洞窟内には、上下に壁がせり出してくる場所が、何ヵ所もある。そしてこの壁には、反対側の地面や天井に突き刺さるものと、途中で止まるものの2種類があるのだ。なかでも突き刺さる壁は、はさまれたら当然アウトだし、行く手をさえぎられたらピンチになってしまう。できるだけ、動きに気をつけながら進むようにしたい。



●ON-OFFブロックでコースを変える コース3

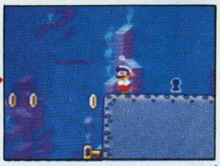
コースの途中でグルグルとまわっているリフトは、ON-OFFブロックを叩くことによって、レールが切り替わるのだ。レールの行き先を考えて、スイッチを切り替えよう。

⬆➡レールを切りかえると、自動的にパネルを進んでいく。敵にはくれぐれも注意

●かくれ屋敷のルートを開く 秘密のコース1

コースの後半にあるカギ穴。ところが、ブロックにジャマされて、出口を開くためのカギが見当らない。カギを取るためには、その手前にあるPスイッチを運んできて、カギ穴のところで使わなきゃいけないぞ。

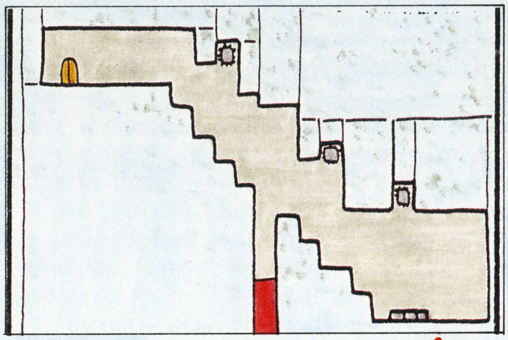
⬆カギ穴の手前に置かれているPスイッチを運んできて、ブロックのすぐ近くにセットする

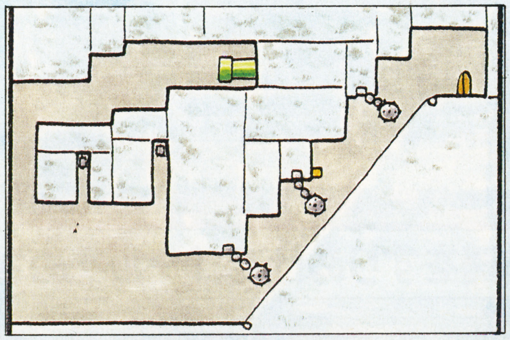


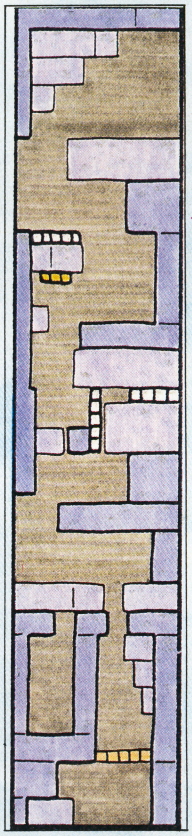
⬆Pスイッチを押すとハテナブロックが叩けるようになる。叩くと中からカギが現われるのだ

●様々なトラップが待ち受ける!! 城

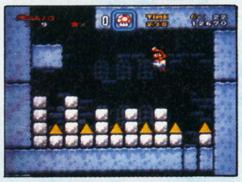
上へ上へと登っていくことなるドーナツ平野の城。しかも内部には、様々なトラップが仕掛けられているのだ。まずスタート直後には、上から落ちてくるコトン。その後すぐに、エスカレーターの上でまわるグルグル。中盤ではドッスンと落とし穴。さらに後半は、次から次へと左右から壁が迫ってくる。間にはさまれたら一巻の終わりだぞ。







➡左右に動く壁がマリオに迫ってくる。安全地帯はほとんどないので、一気に駆け登ってしまおう。左のルートを通るとよい



➡岩のスキマに、トゲが現われる場所もある。こんなところは逆に、岩を踏みはずさないよう、あわてず慎重に進むこと

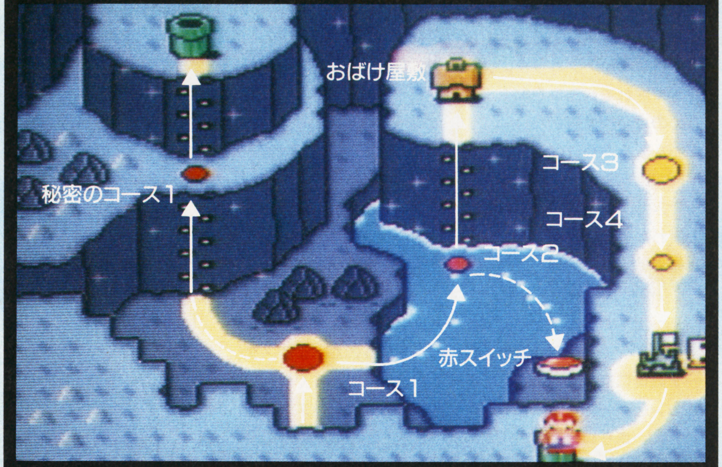
●コクッパ・モートン攻略法●

モートンは壁をよじ登ると、天井からマリオめがけて体当たりをしてくる。体当たりをくらえば当然アウト。さらに、よけても床の上に立っていると、マリオはしばらく動けなくなってしまうのだ。モートンは、マリオの真上に来ると落ちてくる。落ちてきたらジャンプでかわし、床にいるときに頭を3回踏みつけて倒すのだ。

⬇壁をよじ登っているときは、踏んでもまったく効果はない

⬅ジャンプして体当りをよけたら、すかさず踏む。踏むごとに動きが早くなるので、できたら連続で踏みたいところ

③バニラドーム



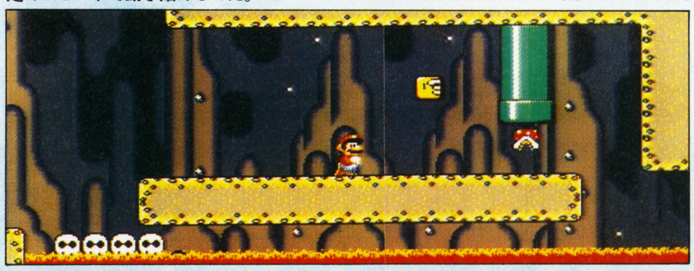
バニラ台地の地下に広がるエリアがバニラドームだ。ルートは、コース１で２つに分かれ、一方はチーズブリッジへ、もう一方はバニラ台地へと向かっている。ただ、どちらへ向かうにしても、赤スイッチだけは忘れずに押していくようにしたい。

通常のルートは右側。コース2 からおばけ屋敷、コース３、４と経由して、城へと向かうルートだ。今回はこのルートを攻略することにしよう。

●ガイコツいかだで溶岩を渡る　コース3

いたる所で、溶岩の海が行く手をさえぎるコース３。この海を渡るには、手前に浮かんでいるガイコツいかだを使うしかない。ガイコツいかだは、マリオが乗ると一定のスピードで動き始めるのだ。

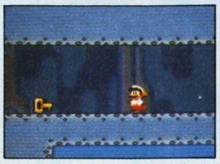
ここで注意して欲しいのが、後半にあるいかだ。目の前に地面が見えているので、ついついいかだを無視して地面に飛び移ってしまいがち。ただ、そうするといかだが動かないので、先にいって困ってしまうぞ。



●Pスイッチはコインをとった後に　コース2

コース２に隠されているカギは、Ｐスイッチを使わないと開けることができないのだ。中間ゲート手前の上段においてあるＰスイッチを、その手前に積み上げてあるブロックのところに運んでこよう。

↓Ｐスイッチを左へと運び、ブロックでできた壁の前で押すのだ

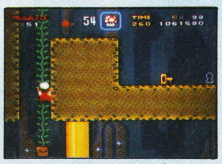


↑壁を通り抜け、コイン矢印の左にある穴に飛び降りる。その奥にカギが隠れているぞ

●赤ブロックを登るとそこにもカギが！　コース1

コース１のなかほどにある赤ブロックでできた階段。その階段を昇ったところにあるブロックを叩くと、つるが上に伸びていく。そして、そのつるを登っていくと、そこにもカギが隠されているのだ。

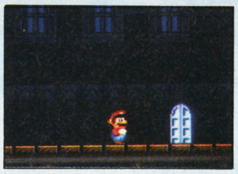
↓赤ブロックが出現していないと、カギを開けることはできない



↑階段を昇ったら、ブロックを叩く。すると、つるが伸びて、さらに上へと登れるのだ

●Pスイッチを使ってカギを開ける　おばけ屋敷

おばけ屋敷の出口は、Ｐスイッチを押すことによって出現する。しかも、２番目の部屋の奥にある５枚のコインの中に現れるのだ。その手前に見えるドアはニセモノなんだね。Ｐスイッチをコインのところまで運び、コインを取ってからスイッチを押せばＯＫだぞ。



←コインをとっておかないと、中に入れなくなる。ゴールはこのドアの向こうにあるぞ

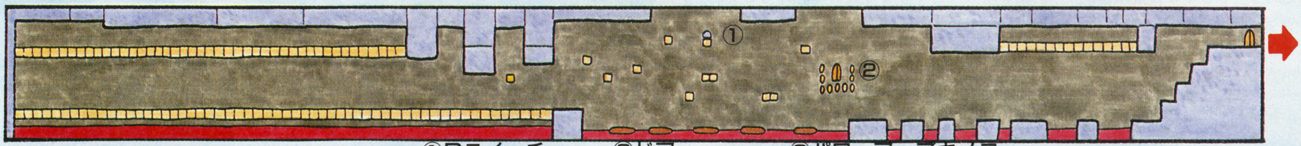
●襲いくるキラーをかわせ!!　コース4

コース４の中盤以降まで行くと、キラーの集中攻撃を受ける場所がいくつもあるのだ。ただ、キラーの飛んでくるコースはだいたい決まっているので、そのスキマをぬって進んでいこう。ジャンプで避けるときは、必ずナナメに飛ぶこと。

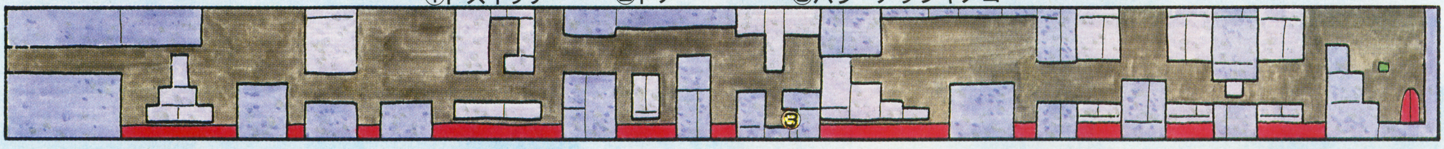
↑甲らを持っていれば、その方向にキラーが当たってもダメージはない

↓１回しか使えないけれど、保険だと思って、甲らを持ちながら進んでいくとよいね

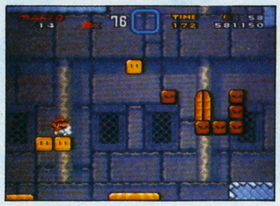
●上下する壁をすりぬけてゴールをめざせ！　城



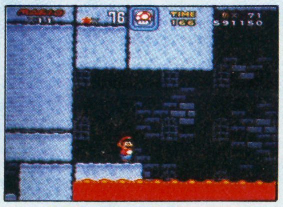
①Ｐスイッチ　②ドア　③パワーアップキノコ



ほとんどの場所は足場が悪く、落ちたら一巻の終わりという所だらけなのだ。さらに後半では、天井や床が上下に動いてマリオの行く手をさえぎっているぞ。ただ、上下する床の中には、最後まで沈まないものもある。そのへんの見極めが大切ってわけ。また、中盤にあるドアに入ると、中間ゲートが待っているぞ。



→Ｐスイッチを使ってコインをブロックに変えれば、中に入れるぞ

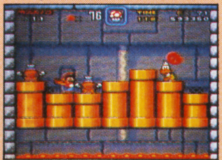


→沈みきらない床にかぎらず、上下に動く壁には、いくつかの安全地帯がある

●コクッパ・レミー攻略法●

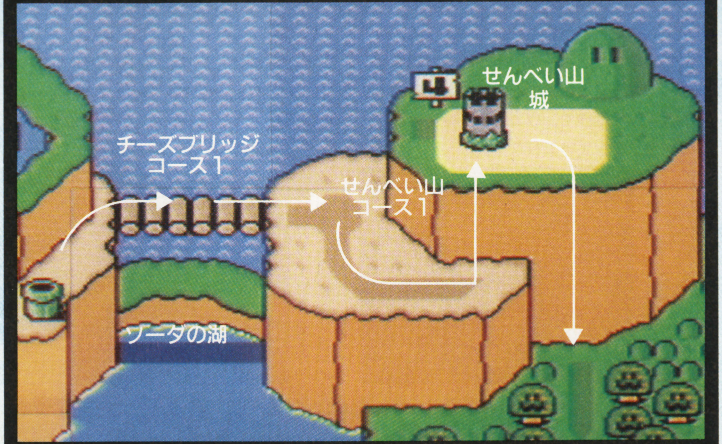
レミーは７本の土管のどれかから、一定の間隔で顔を出す。攻撃はしてこないんだけど、出てきたレミーに触れてしまえばアウトだ。飛びまわるバブルをよけながら、短い土管の上に立って待ち伏せていよう。そして、近くの土管から顔を出したら、すかさず踏みつけるのだ。

←あわてずに、バブルをよけながら待ち、近くの土管から顔を出したら踏む。その繰り返しだ



↓レミーが顔を出している時間は短い。遠くから出てきたらあきらめるしかない

④チーズブリッジ〜せんべい山

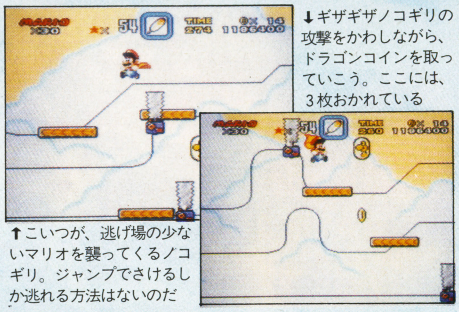


通常ルートのコース数が3と非常に少ないが、難易度は、今までのコースに引けをとらない。特にチーズブリッジコース1は、ノコギリの攻撃、リフトの動きなど、難しい要素がいっぱいつまっている。

せんべい山の城も、ちょっとやそっとじゃクリアできない。しかし城の内部には、金網があり、地面に足がつかないかぎり1upがつづけられる、無限増殖場所があるので、ここでしこたま残りの数をかせぐのもいいだろう。このワールドの先には、迷いの森がまっているのだ。

●ノコギリがマリオに迫る!! 　チーズブリッジ コース1

始まるとスグに、右側へ動くリフトが3台。この3台のリフトは必ず出現したら乗っておこう。もし、乗っておかないと、レールの上を移動してくるノコギリから逃げられずに、やられてしまうのだ。ノコギリは上下に動きながらマリオを襲う。近づいてきたら、ジャンプでかわしてしまおう。



⬇ギザギザノコギリの攻撃をかわしながら、ドラゴンコインを取っていこう。ここには、3枚おかれている

⬆こいつが、逃げ場の少ないマリオを襲ってくるノコギリ。ジャンプでさけるしか逃れる方法はないのだ

●透明な翼でワープ 　チーズブリッジ コース1

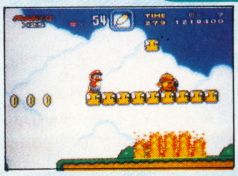
中間テープのすぐ下にある、？ブロックには、ヨッシーが空を飛べるようになる翼が隠されている。これは、マリオ自体使うことができないけど、ヨッシーをつれて翼を取ると、ボーナスステージへと導いてくれるのだ。おまけに、コース1をクリアしていなくても、クリアしたことになる！

⬇ヨッシーをつれてきて翼にふれると、空飛ぶヨッシーになって、不思議な所へつれてってくれるぞっ！

⬆パタパタ翼を出した瞬間。でも、せっかく出現させたのに、マリオには装備することができないんだよね

●K・Kの攻撃をかわし進む 　せんべい山 コース1

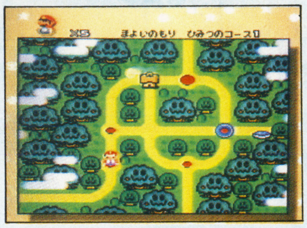
K・K（ケーケー）がしこをふむと、足元からいなづまが出て、下の地面が炎につつまれてしまう。こいつを倒すには、下からタタくしか、やっつける方法はないのだ。動きはのろいので、炎につつまれる下へはいかず、上を通ると、楽にきりぬけることができるぞ。

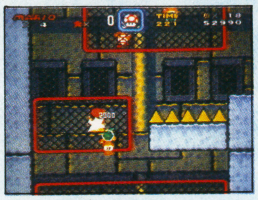


⬅にくったらしい、ドスコイ野郎。タタキあげてやるか、それともふみつぶすか!?

●金アミを上へ上へとよじ 　城

金アミをのぼっていくと、いたる所にノコノコがはりついている。ノコノコには、パンチとふみつけるがきくけど、ここでは全部の敵を、地面に足をつけないようにふみつけていこう。一番下の金アミから、一番上までの金アミの間に、ノコノコは15以上いるので、10upも楽ラクできてしまうから、残数が心配な人は、増やしておこう。



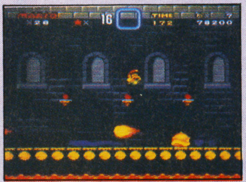


⬅金アミをのぼりながら、ノコノコも倒していく。ドンドンふみつぶして行こう

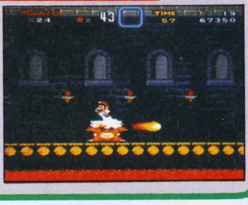
⬅連続1upで残機数がこんなに！　もう一回やろうかな!?

●コクッパ・ルドウィック● 攻略法

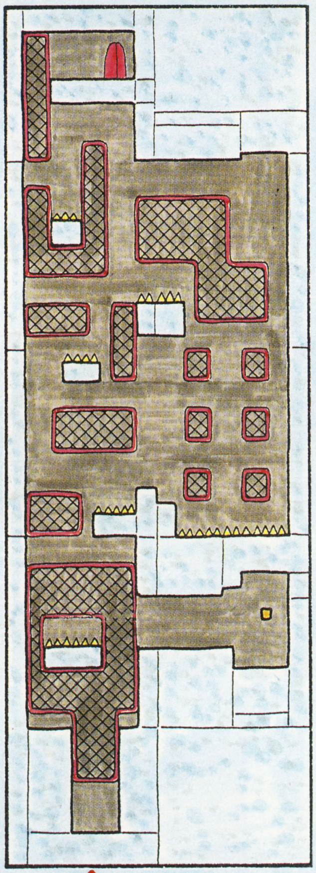
炎を連続で3発吐いたり、側方宙返りをしたりしながら攻撃してくるボス・ルドウィック。こいつの弱点は頭で、側方宙返りしたあとの着地をまちぶせて、ふみつける方法でダメージを与えるのがベスト。ただし、甲羅の中にとじ込もって追いかけてくるときは、ダメージを与えることはできないW1のイギーやW2のモートンの倒し方を思い出して戦うと楽勝だ！

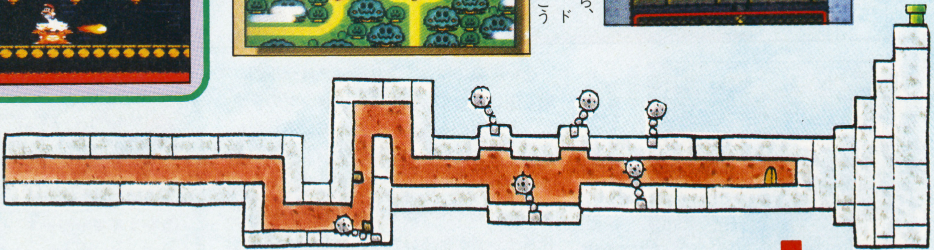


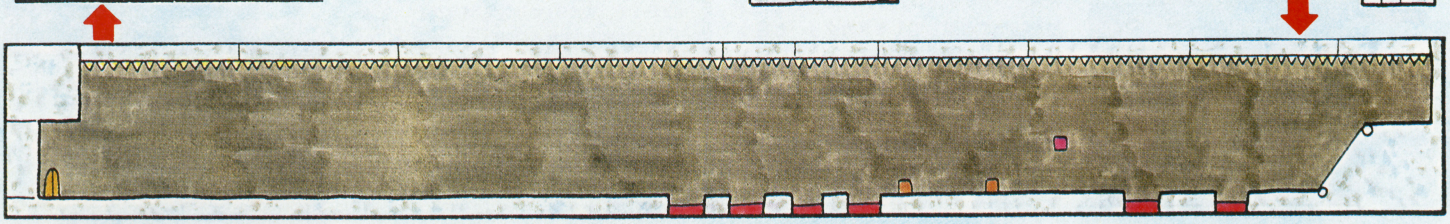
⬅この状態では、ルドウィックにダメージを与えることは出来ない。首を出すのを待つのだ



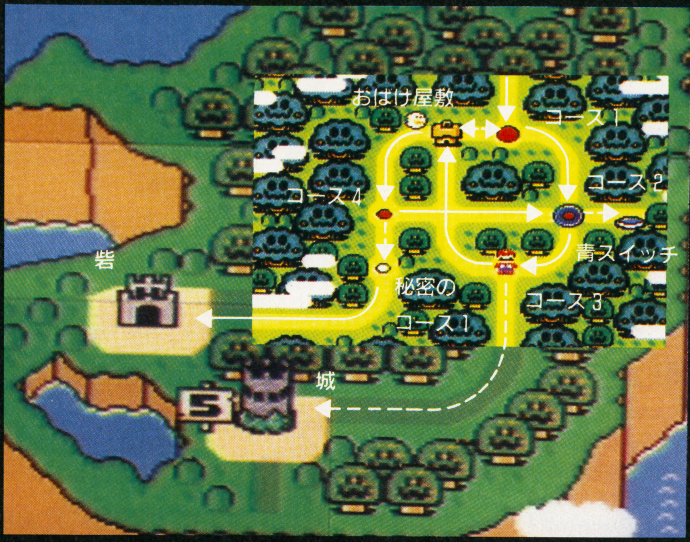
➡横へピョーンと飛んでいったら、すかさず追いかけて、上からふみつぶしてやるのが正解だ







5 迷いの森



まよいの森に入ると、コースが1つだけしかみえないので、何コースあるのかがわからなくなっている。他の場所にはなかった『砦』もこのワールドから登場するのだ。そして、黄、緑、赤と次々出現してきた4色ブロックの最後、青ブロックがまよいの森で出すことができる。城の中には、メカクッパ、コース中には、1 UPキノコをえさにした、フィッシングジュゲムなどの新キャラも登場する。

●木々の間から次々と敵が現れる コース1

新登場キャラのハナチャンや、クリボーハネクリなどの敵が、木の間や枝の部分から飛び出して攻撃してくる。木々の間は、マリオが1人ちょうど出るくらいの広さで、木の幅は、2キャラ分と1キャラ分の大きさの2通り。基本的に、マリオを動かさずに、木と木の間をじっと見てみると、敵がいるのかいないのかが、はっきりと分かるから、タイムを気にせず、ゆっくり、おちついていけば、ダメージはうけないぞ。

●無敵のウニラをかわしつつ進む コース2

入り組んだ地形に、無敵のウニラが通り道を邪魔している。水の中なので、浮力があって思うように動けないけど、なるべく小きざみな動作で、ウニラやグースカなどの敵キャラをよけて行こう。

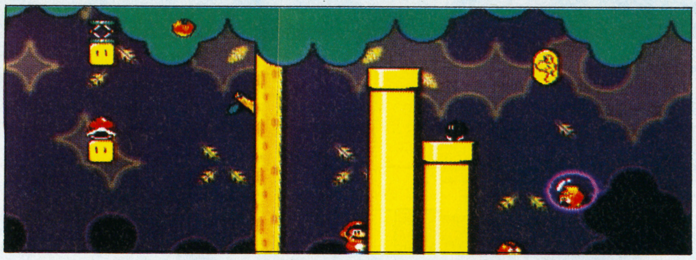
このコースには、黄、緑、赤のスイッチの次に登場する4色スイッチの残り、青スイッチがある。ウララの動きになれて、自由に移動できるようになったら、探してみよう。例によって1 UPも出来るんだ。

➡こいつが、ブロックをぶつけてしか倒すことのできない、ウニのウララだっ!!

➡弾は吐かないけど、動きがのろいのでイライラする。基本的に、上下の動きしかしないぞ!

●ジャンプ台を使って土管を越える コース3

コース3には、緑色のジャンプ台を使わなきゃ越すことの出来ない、高い土管が2つある。1つ目の青い土管の方には、始めから緑ジャンプが用意されているから、上に乗ってジャンプするだけ。しかし、2つ目の黄色い土管の所には、緑ジャンプ台はない。スグ左の上下に詰まれた上の？ブロックに隠されているのだ。このジャンプ台は、ヨッシーをつれている時は、ヨッシーが口の中に入れて持ち運びしてくれる。



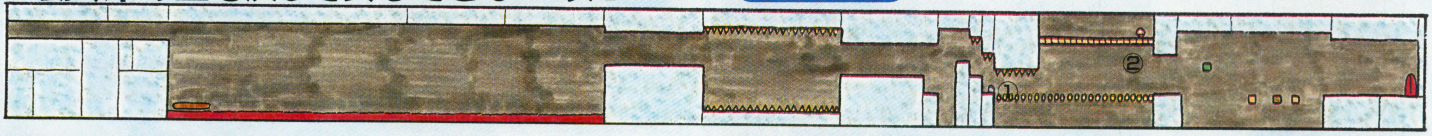
●泡やブロックの中から敵が出現 コース3

迷いの森だけあって、何かおかしな事が起きると予想はしていたが、敵キャラが水色の泡につつまれて出現するとは。マリオが近づくと泡がはじけて、クリボー、ボムヘイなどが現れるのだ。他にも、キノコなどのアイテムも泡の中に入ってるぞ。

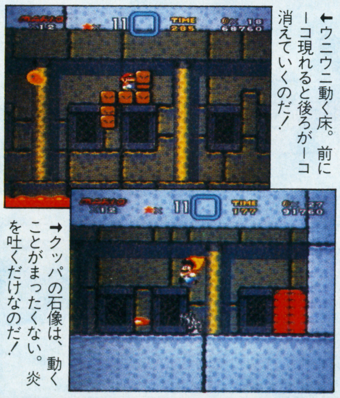
⬇マリオが近づくとパチン！　とはじけて襲ってくる！　ボム兵は気をつけろ

⬆プワプラ浮いている泡の中では、みんな逆さま

●動く床の上も決して安心できないのだ 城



①Pスイッチ　②1 UPキノコ



⬅ウニウニ動く床。前に一コ現れると後ろが一コ消えていくのだ！

➡クッパの石像は、動くことがまったくない。炎を吐くだけなのだ！

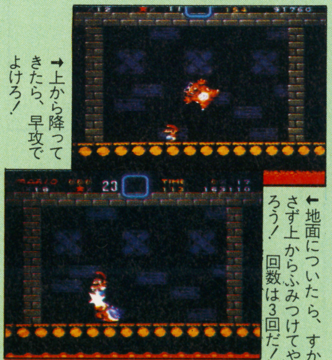
迷いの森の城は、フリースクロールの、動く床に乗って移動する、ジャンプのテクニックがものを言う所。動く床に乗りながら、上から落下してくる黄色いトゲゲをよけたり、バブルをよけたりして進んでいくのだ。動く床が落ちて行く場所の右側に、Pスイッチがあるけれど、押してはダメ。炎を吐いて攻撃してくるメカクッパと言う敵キャラが落ちてきてしまうからだ。だから、ここのおかれているPスイッチは、無視して通ろう。

このあとには、伸縮自在バーが3つにメカクッパが2ひき登場。炎のタイミングさえつかめば、こっちのものだ。

●コクッパ・ロイ攻略法●

5番目の城のボスは、ロイと言うドーナツ平野の城のボスだったモートンと同じ動きをするキャラクター。部屋内の壁をよじのぼって、上からマリオを襲うのだ。しかし、1ヶ所だけ違う所がある。それは、部屋のカベがドンドンせまくなっていくところだ。だから、モートンのときみたいに、時間をかけて倒すということはできない。出現したらスグにふみつけて、壁によじのぼらせることなく倒してしまおう。難易度的にはそんなに難しくないはずだ。

➡上から降ってきたら、早攻でよけろ！



⬅地面についたら、すかさず上からふみつけてやろう！　回数は3回だ！

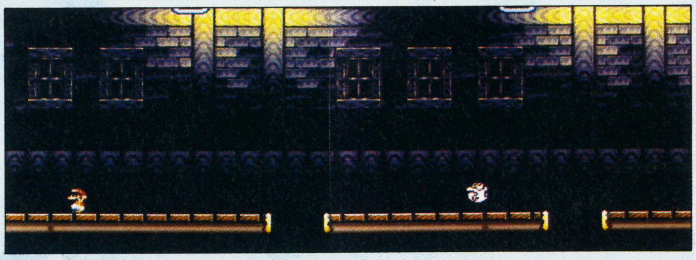
❻チョコレー島

チョコレー島のコースには、あらゆる仕掛けがほどこされている。ある所では、ゴールしたのに、他のコースへ行くための道が現れなかったり、またある所では、一定の条件を満たさないと、進めない所など、過酷な仕掛けがある。

各コースの難易度も、かなり上がってきている。もし、残機数が残り少なかったら、前のステージへ行き、"いっぱいマリオを増やしておいた方がいいだろう。

●床の穴が左右へと動く　おばけ屋敷

スタートしてスグに出くわす、穴が左右に移動する場所。これはけっこうびっくりする。全部で7ケ所あるのだけど、これがみんなやっかいな所にある。穴がある場合には必ずテレサウルスが飛んできて、ジャンプの邪魔をするのだ。おまけに、次の部屋へ行くための、扉の上にまで、左右に動く穴が存在している。



●テレサを使ってドアへと登る　おばけ屋敷

動く穴のある部屋の扉をくぐると、向い合うと石に変わるテレサのいる部屋にくる。実は、この部屋は、石変形テレサを使わなくては出口へ入れないのだ。テレサに背中をむけて、入口のある台までつれてきて、足場にしよう。

↑右側にいるテレサをつれてくる。ゆっくり、ゆっくり移動してつれてくるのだ！

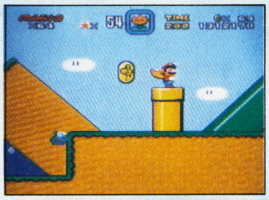
↓つれてきたら、こいつを足場にして上にジャンプ！　のったらスグジャンプしよう！

●人間大砲でひとっ飛び　コース1

迷いの森をクリアしたあとにくる、チョコレー島のコース1には、ヨースター島のコース1にもあった、マリオブッ飛びの人間大砲が2ヶ所ある。

1つ目は、空飛ぶ？ブロックやピーパックンを越えたあとにある、ドラゴンコインが目印の、黄色と緑のV字形の土管。黄色の方に入ると、スグ緑の方からドン！　と打ち上げられる。

2つ目は、？ブロックからヨッシーがでる所をぬけ、紫色の！と赤色の！ブロックの間にある、右側の紫土管だ。2つ目の方は、リフトンがいるボーナスステージがあり、けっこう役立つのだ。

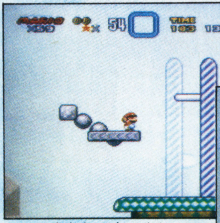


↓2つ目はこの土管を通ると実行できる。土管の中はリフトンがいっぱい！　でも下には、トゲの敵が！

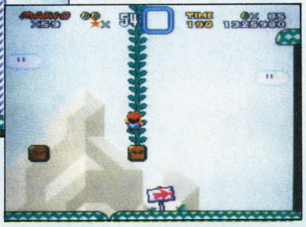
←一つ目の大砲がある場所。ドラゴンコインが目じるしの高い地点にあるのだ！

●ニセのゴールにだまされるな！　コース3

ブロックをたたいて、つるをだして、のぼっていったらゴール！　じゃないのだ。なんと、このコースの上にあるゴールはニセモノ。本当のゴールは、矢印の方向にある。行くためには、マントがなくてはダメなのだ。



→つるをだして上へよじのぼっていこう！　この先には、ゴールがあって、マリオのくるのを待っているのだ！



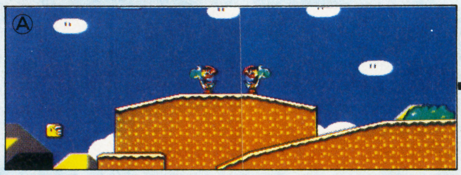
←やったぜ！　ゴール！　と思いきや、ここのゴールはニセモノ。本当のゴールは、まったく別の所に存在しているのだ！

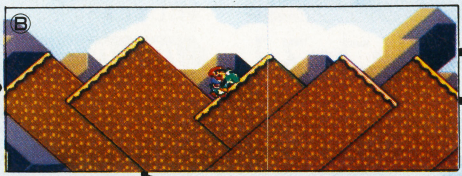
●タイムとコインによってエリアのつながりが変わる！　コース2

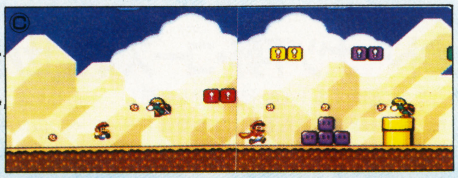
コース3のスタート地点。ライタやチビライタが出現する、起伏の厳しいコース。ここで、ある一定の条件を満たしてゴールすると、秘密のコースに行くことができる。

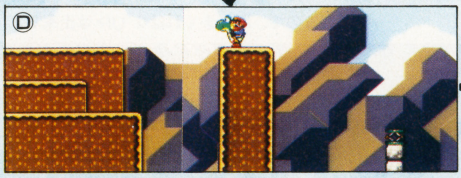
左側のコースを普通にクリアすると、来ることができる場所。地面が左ナナメや右ナナメに傾いていて、マリオを操作するのが、非常に難しいコースだ。難易度高し！

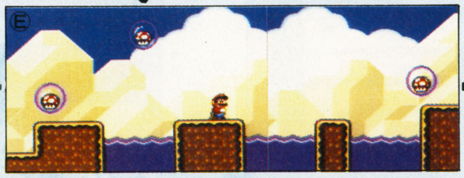
左側の2つのコースをある条件でクリアしてくると、この場所に来ることができる。ここには、野球の球を投げてくるブルが3びき出現。他にも秘密めいたものもあるぞ。

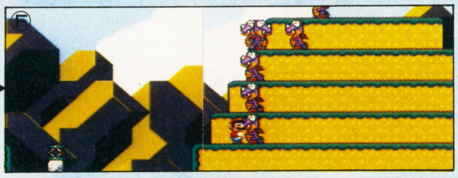












Ⓐのコースを、コイン10枚以上取ってクリアすると、ことができる。ジグザグの地面にライタ、チビライタが襲ってくる。比較的、簡単なコースである。

下に水が流れている、キノコのボーナスステージといった感じ。キノコは11コ出現する。敵が1ぴきも出現しないから、ゆっくり進むことが出来るラッキーな場所だ。

チョコレー島コース3へ通じる出口のある場所。段々になっている地面に、ドラポンが7ひきいて、とうせんぼをしている。1番上の段のドラポンを倒して、越えていこう。

SUPER MARIO BROS. 4 SUPER MARIO WORLD™

備えあれば憂いなし!! 1UPポイント紹介

各エリアの中には1UPポイントがいっぱい!

マリオワールドのいたる所には、残機数を増やすための、1 UP場所がある。ここでは、その代表的なものを紹介しようと、各ステージからとりよせてみた。ちょっとした1 UP場所、高度なテクを必要とするものなど、様々な1 UP法を。

もし自分が、ここに載っている1 UP場所へ来たなら、是非ためしてみよう。おもに前半部分、ヨースター島、ドーナツ平野を中心に、そろえたので、スグに実行できるはずだ!

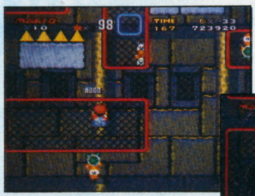
←前作にもあった、こうらけとばし1UP! 追いかけるだけと、操作の方も簡単な技だ!

→無敵スターを使った、走って、走って、数をかせぐ方法。タイムが限られているので、少し難しいっ!

金網につかまりながら連続踏み

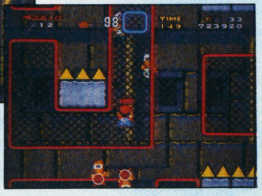
●ヨースター島・城・せんべい山・城

ヨースター島とせんべい山の城にある金網での1 UPは、地面に足をつけないで、カメを上からふみつけていくだけ。地面に足さえつけなければいいのだから、一番簡単な1 UP方法かもしれない。ただし、パンチでは1 UPできないのだ。



↓このように1 UPすることができる。裏側にいる敵は、表にくるまで待ってから、ふみつけろ! パンチは無効だ!!

↑金網の上を移動している、ノコノコを上からふみつけると点数がドンドンアップしていく。たくさんふんでいくと……。



甲らを使って連続で敵を倒す

●ヨースター島・コース10

この技は、ゲームスタートさせて、一番早くためすことができる1 UP。

地面におちている赤い甲らを持って、1段高い地面にジャンプして、手をはなし、追いかけるだけ。

誰にでもできる簡単な1 UP場所だね。

↓みごと成功したあかし! 1UPの文字が輝かしい! これはゲーム製作者からのプレゼントだねっ!

↑下におちている甲らを、Yボタンを押して、つかんだら、上の台にのぼり、ボタンを放せっ! 後は追うだけ!

スターを取って無敵ダッシュ!

●ヨースター島・コース&バニラドーム・コース1

無敵スターを取ると、キラキラ光ってキレイだけど、この状態の時に敵キャラをドンドン倒していくと1アップする。

1ぴき目から7ひき目までは点数が入り、8ひき目から1 UPしていくのだ。取れば取るほどね。

↓ポコポコ連続で敵をなぎ倒して行くマリオ! マリオの体がキラキラしてる間は、無敵状態なのだぁ!!

↑無敵スターをだし、敵の攻撃をよけながら取る! 取ったら早攻! Yボタンダッシュで敵をやっつけて行こう。

●ドーナツ平野・緑スイッチ

ドーナツ平野・コース2の、カギの方のゴールをすると来ることができる、緑スイッチでは、やはり甲らけとばしで1 UPが可能。上にあるPスイッチを押し、下に落ちた甲らを左側にけっとばせば、1 UPができる! というわけだ。

↑緑スイッチの中に入ると、目の前に赤い甲らと、Pスイッチがある。まずPスイッチON! ON!

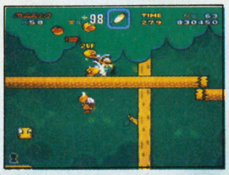
↓スイッチをふむと、ブロックがコインにかわり、甲らが下へ。下へ落としたら、上からけっとばして追おう! すると1 UP

●ドーナツ平野・コース4&迷いの森コース1

迷いの森の1 UPは、一番やっていて楽しい。中央テープのすぐ下にある透明ブロックが羽の時にたたき、星に変わったら取る。取ったらあとは、出現する敵キャラをドンドン倒していくだけ。最低でも10UPが確実にしてしまうのだ。

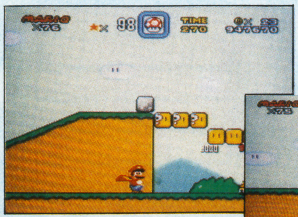
↑中間テープのスグ下の、透明ブロック! 無敵スターをだすには、1つ前の羽でたたけ!

↓上手くスターを取ることができたら、後は右側に走って、ノコノコや、クリボーを倒していこう! 最高は、17UPだ!

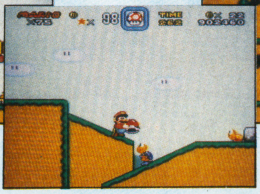


●ドーナツ平野・コース4&せんべい山・コース1

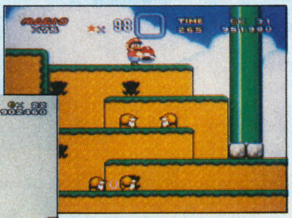
ここで紹介する1 UPは、地形を利用した、ちょっと変わったもの。1つ目はドーナツ平野コース4。上にいるノコノコをふみつけ、甲らを手にとったら、右側へ放りあとを追うだけ。またもう一つの方、せんべい山コース1は、地面から出現するモグラを出来るだけ出現させて、上から甲らをなげつけて、1 UPを取る方法だ。



↑こっちは、ドーナツ平野の1 UP場所。上にいる赤ノコノコをふみつけるのだ



↓例によって、追いかけていくと、1 UPすることができた。ウレシイぜ!



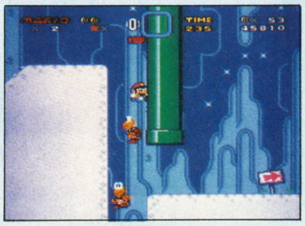
↑そして、こっちのが、せんべい山の1 UP場所。モグラがいっぱい出たら、甲らをなげる!

パタパタ踏みつけ!

●ドーナツ平野・秘密コース2

ただ単に上からパタパタをふみつけるだけで、1 UPができてしまう。簡単極まりない1 UP方法。もっとたくさん並んでたら、おもしろいだろうな!

→ほんとうに単純な1UP! こんなに簡単でいいのかしらっ!?

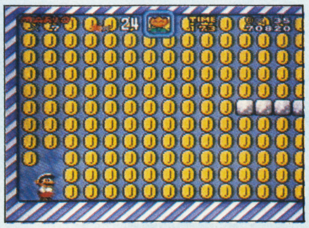


大量コインで1 UP

●ヨースター島・黄色スイッチ

この1 UPもわりと早く行うことが可能。黄色スイッチの中に入り、Pスイッチを押せば、コインが画面いっぱいに出現するので、取りまくれば2 UPは出来る!

→黄色スイッチをふんだら、すぐに画面をジャンプしまくれ!



SUPER FAMI-COM 情報局

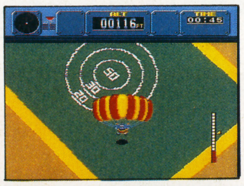
開発状況速報!!

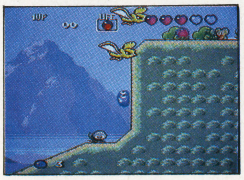
ビッグタイトルの発表が相次ぎ、スーパーファミコン関連のニュースで業界は持ち切りです。さあ、今回も新鮮な情報で満載の当情報局、隅から隅までじっくりと御賞味ください。

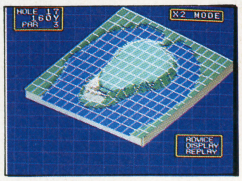
発売直前・オリジナル面まで徹底解説
グラディウスIII
エニックスのSFCソフト第1弾
アクトレイザー
ついに姿を見せ始めた！
ファイナルファンタジーV

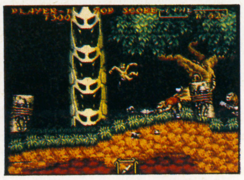
やはりスーパーファミコンで登場するのか？
ドラゴンクエストV
フランス産・リアルタイム進行するアウトドアRPG！
ドラッケン
ぷにょぷにょっ、ぷるぷるっ、スライムが主人公！
ジェリービーン

惑星で展開するストーリー
ガデュリン
君のテレビで大空に飛び出そう！
パイロットウイングス
町造りシミュレーション
シムシティ
カプコンがさらに2本をリリース
エリア88／超魔界村
シューティングファンの期待大
スーパーR-TYPE
巨大な魚を撃ちまくれ！
ダライアスIIスペシャル
砂漠を風のように駆け抜けろ！
BIG　RUN
パソコンのヒット作を移植した
イースIII
洞窟内の臨場感あふれるRPG
ダンジョンマスター









SUPER FAMI-COM SCHEDULE

11/21 任天堂からスーパーファミコン（¥25000・税込み）が発売。ハードと同時に発売されるのは任天堂の『スーパーマリオワールド（¥8000税込み）』と『F-ZERO（¥7000・税込み）』の2本。前者はご存じ任天堂の看板息子・マリオくんが主人公のアクションゲーム。前人気はダントツです。後者は近未来を舞台にしたレースゲーム。スピード感が抜群の1本です。

12/1 HIPPON SUPER！新年号発売直前のこの日は、サードパーティーソフト第1弾として、ケムコから『ボンバザル（¥6500・税込み）』が登場。升目状のマップ上に点在する爆弾を破壊することが目的のアクションパズルゲーム。思考力が重視されます。

12/16 この日のプレイヤーが神になるゲームが2本登場。まずはパソコン版が大ヒットした、イマジニアの『ポピュラス（¥8800・税抜き）』。まったく新しいタイプのストラテジィゲームです。そしてエニックスからは『アクトレイザー（¥8000・税抜き）』が発売されます。

12/21 1990年最後のスーパーファミコンソフト発売日になるこの日は、アーケード版のヒット作を含む3本のゲームが登場。コナミのシューティングの『グラディウスIII（¥7800・税込み）』、カプコンの格闘アクション『ファイナルファイト（¥8500・税抜き）』、任天堂のフライトシミュレーター『パイロットウィングス（税込み）』の3本です。

以上、今年中に発売されるソフトは全部で8本。スーパーファミコン市場は一気に過熱状態へと突入し、来年に向かいます！

GRADIUS III

■コナミ■12月21日発売■￥7800（税込み）

発売直前・オリジナルステージを含む全10ステージを紹介

12月21日に遂に発売されるスーパーファミコンのシューティング第1作「グラディウスⅢ」。未発表だったステージを紹介しよう。

メーカー発表完成度100%

今までに判明していたグラディウスⅢの姿

THE SHAPE ALREADY KNOWN

アーケードより移植

「グラディウス」シリーズは、86年に「グラディウス」、87年に「沙羅曼蛇」、88年に「グラディウスII」、そして今年の「パロディウスだ！」と全作品がアーケードからファミコンソフトへと移植されている。考えてみればどれも高い人気を持つヒット作である。そして、スーパーファミコン発売1ヵ月後に、この「グラディウスⅢ」がコナミのSFC参入1作目として登場する。アーケード版は全10面とそれまでの「グラディウス」シリーズ中最も長いゲームであり、マニアでないと手の出せないハードな難度——ショット連打によりウェイトをかけるのもテクニックの1つと言われたほど——など話題をふりまいた作品ではある。

スーパーファミコン版はアーケードの良い所だけを残しながら、オリジナルの要素をあちこちに取り入れたアレンジ作品に仕上がっている。もちろん初心者を拒むような作りには走らずに、難易度モードまでもが親切につけられている。今までのシリーズの例にもれず良い移植だと言えるだろう。

多様なアレンジ

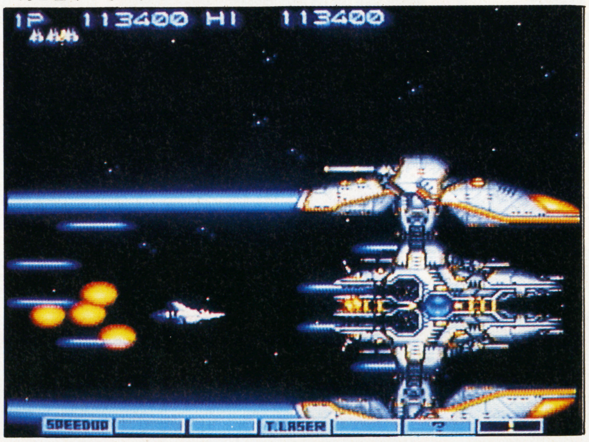
先に述べたように本作品はアーケード版の忠実な移植ではない。良い意味で様々なアレンジが行われている。決してグラディウスの世界をこわすことなく仕上がっているところは文句のつけようがない。

ステージはアーケード同様全10面である。ステージ1・砂の惑星／ステージ2・泡／ステージ3・火山〜地底／ステージ4・モアイ／ステージ5・炎の惑星／ステージ6・植物／ステージ7・高速スクロール ——今回発表のオリジナルステージ——／ステージ8・ボスオンパレード——今回発表——／ステージ9・基地内——今回発表——／ステージ10・細胞——今回発表、アーケードでは6面——という構成になっている。各ステージはアーケードと同じ長さ、あるいはシェイプアップのため多少短くなり、スーパーファミコン版のみのオリジナルキャラももちろん登場する。

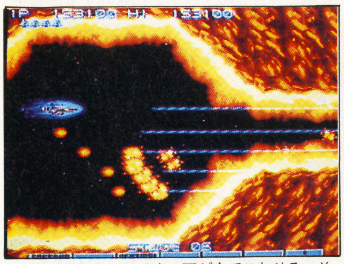
パワーアップもA〜Dタイプの組み合わせに多少変更があり、アーケードではイマイチ使えなかったエディットモードが改良されバリエーションも増えた。

アーケードの何十メガという大容量を使いながらもショットを1発撃つとウェイトがかかっていた状態からして心配だったデカキャラに関しては全く安心して見ていられると言って良いだろう。さすがにスーパーファミコンと言うべきか、コナミの技術力と言うべきか、とにかくよく動く。上下スクロールもきちんと再現されており、技術的な問題はほとんどクリアしていると思う。BGM も数曲のオリジナルを含み、どれもゲームにマッチしたテンションのある作品である。

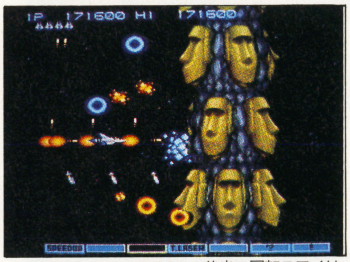
ともあれ、各ポイントについて少々細かく説明しよう。



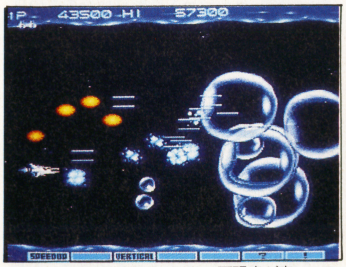
←ステージ3のボス、ビッグコアmkIII。アーケードでは、極太レーザー、反射レーザー、超高速連発レーザーなど、ゲーム前半に出現する敵としてはあまりにもレベルが高いボスだった。スーパーファミコン版では「ステージ3のボス」らしくアレンジされた。これは、コアを2つこわされた彼が本気になったところである。



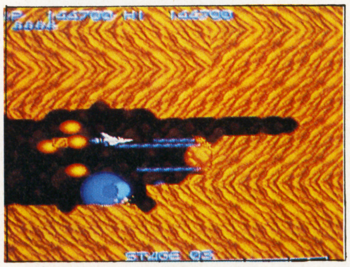
↑炎のステージでは火の玉が全てこわせる。そのかわり飛んでくるスピードは速い。



↑モアイはファミコンぽい。後半の回転モアイは再現されているが前半はオミット。



↑サウンド・グラフィック共に再現度が高いステージ2。ただし面自体は短くなった。



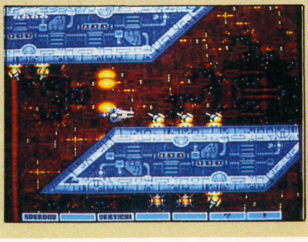
↑ステージ3後半。砂中の岩はこわせるので、道を覚える必要はなく、ハマることもなし。

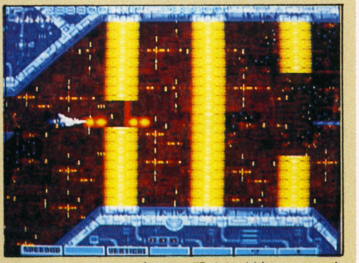
オリジナル面　高速スクロールステージ完成

今まで未発表だったオリジナルステージがついに発表された。「グラディウスⅢ」のような基地らしきエリアを超スピードで通り抜ける高速スクロールステージだ。ファミコン版「グラディウスII」の高速スクロールに比べスピードは速く、シャッターの動きも速い。ただし、大きな障害物とか行き止まりなどはなく、単純にスピードとの戦いである。広大な上下スクロールマップをタテにナナメに高速移動するのは異常にスリリングで、次のボスオンパレードのステージへと続くこの辺りでゲームは最高に盛り上がる。

オリジナルステージは「グラディウスII」をプレイした人ならおよその感覚をつかめると思う。ファミコン版「沙羅曼蛇」のオリジナル面は今思うとイマイチだったかなという気がするが、「グラII」のそれは合成ステージなど、かなりハイクォリティなステージだったという実績がある。本作品はそれらを上回る質だと言ってもいい。

→超高速なのでカプセルかせぎも命がけ。





↑シャッターのスピードは恐ろしく速い。このあとスリリングな斜めスクロールに突入する。

どのパワーアップがお好き？

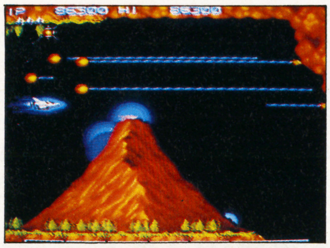
POWER UP

「グラディウスII」で初めて採用されたパワーメーターセレクトが今回も使われている。4種のパワーメーターから1種類のパターン——ミサイル・ダブル・レーザーのバリエーション——を選ぶものだ。さらにファミコン版「グラディウスII」ではカットされていた、シールド／フォースフィールドのセレクトが今回は可能になった。

また、タイプセレクトの他にエディットモードが用意されていて、各武器ごとに数種類の中からパーツをセレクトできる。ミサイル・ダブル・レーザー・オプション・シールド・「！」の6セクションが各4パーツずつ合計24種の武器がある（アーケードは22種類)。タイプセレクトを合わせれば全28種である。この中には個性的なものも多く使いずらいものも少しだがある。珍品を紹介する。バーティカルダブルは正面と真上にショットできる。普段はあまりメリットのない武器だが基地内などで力を発揮する。スネークオプションはノーマルオプションに惰性のついたもの。使いこなせればゲーム性が変わりそう。ローリングオプションは自機のまわりをオプションが高速回転する。使い方によっては恐ろしく役に立つ。「！」ゲージのリメインオプションは残機をオプションにかえるもの。もちろん4つ以上はつかない。フルバリアはダメージを受けたシールド等を初期状態に戻すもの。これはかなり便利なものだ。

C-TYPE

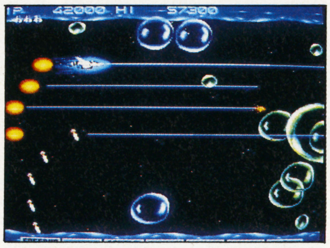
スプレッドボムとCレーザー。Cとはサイクロンのことで、少しだけ太く少しだけ短いレーザーである。スプレッドはあいかわらず使えすぎるくらい。ただし爆風の陰の敵弾は相変わらず見えない。バーティカルはステージによりけり。



←アーケードではリップルだった組み合わせ。スプレッドの爆風の大きさは満足度70%くらい。

A-TYPE

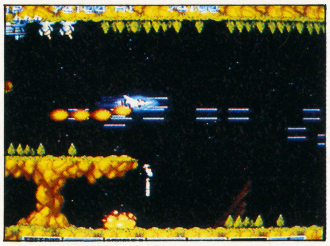
元祖グラディウスと同様、とよく表現される。同時に「パロディウスだ！」と同様であり、最もノーマルである。それだけに使いやすさは一番だ。弱いのは背後ぐらいのバランスがよくとれたパワーアップではある。



←ノーマルな装備。個性がない。レーザーは強いが、ミサイルは弱い。あまり使う人がいない。

D-TYPE

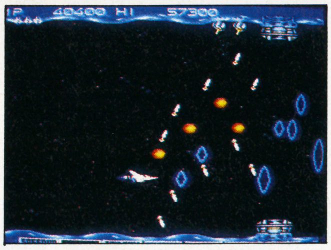
フォトントーピドとツインレーザー。多少地味なパワーアップだが、威力はある。ツインレーザーは当り判定が広く、連射がきくため使いやすい。フォトントーピドは真下に落ちて敵を貫通。アーケードでは使用する人が多かった組み合わせだ。



←実は何となく、このパワーアップが最も平凡になったかな、という気がする。

B-TYPE

2ウェイミサイルとリップルレーザーの組み合わせ。今までファミコンではあまり使えなかったリップルが今回は広くなったため使いやすい。ただミサイルは転がらないので場所によってはツライ。テイルガンは「グラII」より活躍の場が多い。



←ミサイルは何ともたよりないがリップルは全レーザー中、最も信頼できるものだ。と思う。

EDIT MODE

ウソのように使える組み合わせができる。Eレーザーは最強。ホークウインドミサイルは上下どちらか自機の動く方に飛ぶ2ウェイミサイル。この2つに好みのマルチプルをつければいいと思う。アーケード版とはとにかく違う。

←こうすれば高速回転シールドになる。この状態だったら怖いものは自分の技術くらいしかない。

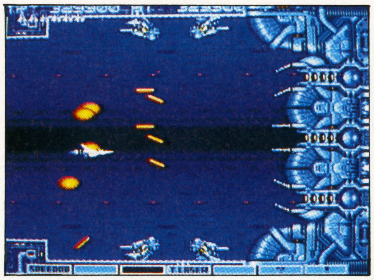
思わず目を見張る名シーンの数々

STAGES

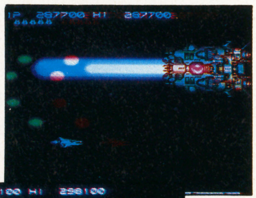
「グラディウス」シリーズはシューティングというジャンル内で最もグラフィック面を進化させる役割の大きかった作品だと言える。様々なイメージのステージが並びそれぞれにグラディウススピリットが生かされている。

スーパーファミコンならではの生き生きとしたグラフィックは、ときに美しく、ときにメカニカル、そしてときにグロテスクなキャラクターの姿を表現している。全10ステージのうち今回発表になった4ステージを中心に写真と合わせて紹介する。

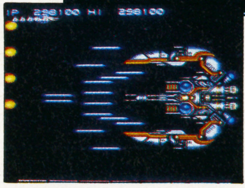
オリジナルステージの7面は、かつて「沙羅曼蛇」のFC版や「グラディウスII」にあった高速スクロール地帯だ。アーケード版「グラII」のイメージに最も近い。プレイし応えのあるステージだ。ステージ8はボスオンパレード面。大ボスを含めて全5体のボスが続けざまに出現するステージだ。これも前作からおなじみになった、好きな人にとってはとことん好きなステージだろう。ボス群を撃破すると空中戦をはさみ、ステージ9の要塞内に突入する。全ステージ中最も難度の高いステージと言えよう。床がせり上がり、細い通路をレーザーが飛び、壁がはがれてくる。最終の10面は触手と細胞の面。3本腕の触手と再生する肉壁が不気味に美しい。



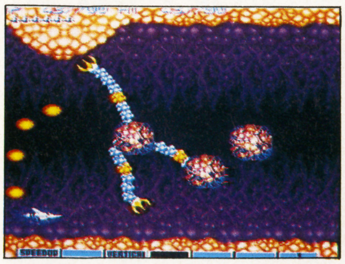
↑基地ステージの中ボス、ディスラプト。上下の壁が動き、合体してできあがる。そんな演出を含め、このステージでは視覚的にハイグレードなシーンが多い。ジワッと浮き上がる背景は見ものだ。



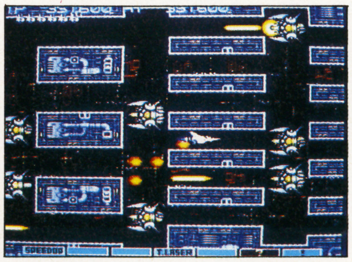
→誘導ミサイルと太いレーザーのデスII。ボス面一匹目。



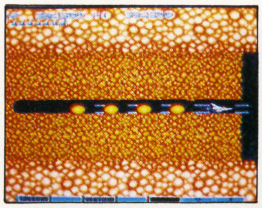
←少し動きの速くなったビッグコアmkII。他にカバードコアもいる。



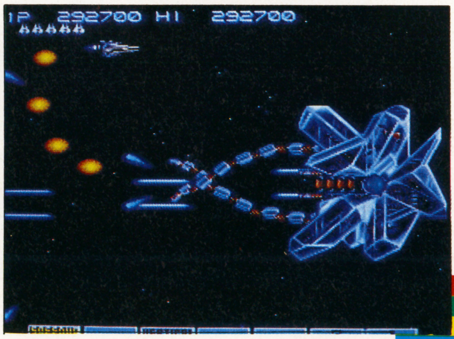
↑最終ステージ前半の触手。アーケード6面のアレンジ。初代「グラディウス」出演者。



↑基地面内の信じられない！シーン。ただでさえせまいのにレーザー砲台が浮いている。



↑細胞面最後の長き肉壁。「沙羅曼蛇」と同じ復活壁だ。



→美しく、強くなったクリスタルコア。触手弾も連射レーザーも速い。ボス面では数種BGMあり。彼のBGMがこれまたかっこいい。

ちょっぴりつっこんだ話

OTHERS

様々な評判

「グラディウス」シリーズは本作で4作目になる。スーパーファミコン版は（これは推測にすぎないが）、今までのシリーズ移植版では表現不可能だった、あるいは不充分だったところをあらためて再現しようとトライしているような気がする。例えばステージ3のボス直前の有名な逆火山アイアンメイデン地帯は「III」の移植というより初代グラディウスっぽい手応えがする。さらに何よりもそれを感じさせるのは高速スクロールステージだ。アーケード版「グラディウスII」の高速面をリアレンジしたかのようなエリアである。

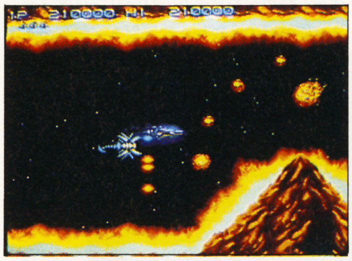
つまり、SFC版「グラディウスIII」は今までの移植版グラディウスの集大成的な意味をも持っていると考えることができる。

さらに、今までのファミコン版について考えてみると、隠しコマンド、ボーナス、シークレットステージ、ワープなど、移植版ならではのオリジナル要素が多数含まれていた。アーケード版にはシークレットステージが2面（「グラディウス」「沙羅曼蛇」のそれぞれのファーストステージ）入っていた。それがそのまま再現されるかどうかは分からないが、隠しステージ並びにコマンドあたりは可能性が高いのでは…。

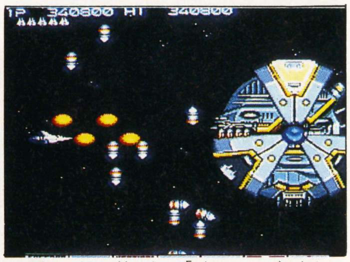
↑アイアンメイデン（ゴドレイ）の動きは多少遅い

気になるポイント

移植に際して不要な部分がカットされたと前に書いた。がカットして欲しくないパートがカットされたのも事実だ。例えばモアイ面冒頭の縦回転モアイはカットされていた。ステージ後半の横回転モアイは残ったものの、それを抜かせば今までのモアイステージと大差はない。それはそれで充分かも知れないが、少し気になったので記しておく。他には、ボスオンパレードの中に今回は「沙羅曼蛇」出身者がいないということ（アーケードは有）。普通のステージボスに関しては、今はあまり明かすわけにはいかないのだが、多少変化したものが数体あり。ちなみにオリジナルステージのボスは今までのファミコン版のそれと比較すると格段にグラディウスらしいボスに仕上がっている。



↑移植版では初めて、オプションハンター

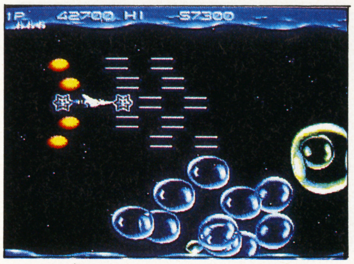


↑本物のボス以外は全て「グラII」のボスたち

新しい楽しみ方

新しい楽しみ方といえば、何をおいてもまずはエディットモードだろう。使えるパワーアップメーターは作れるし、わけのわからないものも作れる。自分の苦手とするポイントのみを撃破しやすいパワーアップだって作れるはずだ。アーケードのような意味のないミサイルとか、どう考えたってムダなフリーシールドなどの使えなくて腹の立つような武器は特にはない。ちなみに、シールド類は、よほど地形に食い込まない限りはずれない。良いアレンジだ。

難易度モードが付いたのも遊び方の幅を広げてくれている。さらに、「パロディウスだ！」にあったオートパワーアップまであったりする。4種のタイプセレクトと20種以上の武器の組み合わせと、合計何パターンか知らないが遊び方は果てしない。はず。



↑まるで違うゲーム。シールドは実は回っている

↑難易度、ボタン選択、連射、オートパワーUP

全体的には？

スーパーファミコン版の画面写真を初めて入手したときにはグラフィックの鮮明さとキャラクターの質感の良さに驚いたものだった。そして実際に動いている画面を見たときには、敵の細やかな動きや、本当にささいな話だが、スプレッドボムの爆風やリップルレーザーの幅などが大きくなったことに感心したものだった。「デカキャラが動く」とか「絵がキレイ」なんてのは、「スーパーファミコン」と「グラディウス」の2つの言葉を合わせればあまり意味のない言葉ではある。が、それでもスーパーファミコン版「グラディウスIII」に関して言わせてもらえるならば、「グラフィックはあくまでも美しく」、「巨大なキャラはよく動く」のである。

今回の特集のまとめとしてどうしても触れておかねばならないのは難易度だろう。全体の難度を下げたこと、イージー・ノーマル・ハードの3モードが選択可能になったことなどによって、初心者から上級者までがプレイでき、なおかつ手応えのあるゲームに仕上げるのに成功していると思う。上級者の中にはアレンジに関して、心配や反感を持つ人もいるだろう。が、何度かプレイした限りでは、スーパーファミコンの1作目のシューティングとしては充分合格点に達するレベルのアレンジと言えよう。

→巨大なボスは爆発パターンまで派手だ。こんなところまでアーケード並。チラついていないのもグレードアップしたところではある。

↓ハードモードだとザコキャラの動きが速く、弾丸数が多い。前半ステージのうちから撃ち返しがやってくる。

モードセレクト時に選べるものの中にコントロールボタンの種類がある。これはショット／ミサイル／パワーアップの3つを別々にA・B・X・Y・L・Rのボタンの中から選ぶものだ。ここまでボタンの自由度をプレイヤーに与えたソフトは他のSFC作品には見当たらない。多数のボタンを駆使する複雑さよりもプレイヤー意志に任せた自由な操作法、である。アーケードマニアだったらA・B・Yの3ボタン、ファミコン版に慣れた人はA・Bのみでプレイできる。一部ではL・R：ショット、ミサイル、Y：パワーアップがやりやすいとの話がある。今思いついたが、Lに全て任せオートパワーアップなら左手だけで…。

↑今までのファミコン版とは比べものにならないでっかいリップルレーザー。便利だ。

↑ザブはフォルムも出現方法もグレードアップした。ザコたちの動きは本当に良くなった

↑直線平行高速移動新型敵編隊雑魚機飛来中。大量弾丸画面中発射死直前。嗚々。

©KONAMI 1990

アクトレイザー

■エニックス■12月16日発売■¥8000(税別)

メーカー発表完成度100%

魔物の支配し邪悪な大地、神の力をもって浄化させたもう

頭ばかりでも体ばかりでもダメよね

アクトレイザーの世界では、人の住めなくなっている大地が6つの地域に分かれており、それぞれを魔物が支配している。神であるプレイヤーは、6つの地域すべての魔物を倒し、人間の住める安定した世界を取り戻すのが目的だ。

そのために、プレイヤーは2つのモードを経験しなければならない。まずはアクションモード。勇士に化身して、魔物を直接倒すモードだ。ここは純粋なアクションゲームとなっている。もう1つはクリエイションモード。大地に人々を住まわせ、繁栄させるモードだ。町の総人口がRPGにおける経験値みたいなもので、人口が増えると神のHPが上がる。指先に自信のない人は、ここで経験値稼ぎならぬ人口稼ぎでHPを上げるのがよい。また、町が繁栄すると、いろいろなアイテムを発見し、神であるあなたに献上することがある。クリエイションモードで頑張ると、後が楽になるというわけだ。

➡普段、神は天空城にいる。このエンジェルがあなたの手助けをしてくれる

←天空城から見下ろした地上。これは最初に下り立つべき地域、フィルモアの姿だ。レベルによって行けない地域もある

ゲームの進行方法

6つに分かれた地域で、プレイヤーはそれぞれ2回のアクションモードを通過しなければならない。アクションモードACT1を突破することでその土地を浄化し、人の住める土地にし、アクショモードACT2でその土地を支配する大ボスを倒し、そこを人間の安住の地にするわけだ。

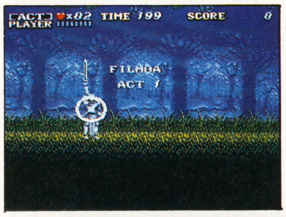
この2つのアクションモードに挟まれているのがクリエイションモード。ここで人々を繁栄させると、神のHPもどんどん増えるので、結果として後々のアクションモードが楽になる仕組みだ。また、ここで最低限やらなければならないのは、点在する魔物の巣まで人々を導き、彼等に巣を封印させることだ。

アクションモードACT1をクリア
↓
クリエイションモードで魔物の巣を全て封印
↓
アクションモードACT2で大ボスを倒す
↓
1つのエリアをクリア

アクションモード・指さばきで勝負！

アクションモードは、その名の通り純粋なアクションゲームとなっている。プレイヤーに出来るアクションは剣で切ることとジャンプすること、しゃがむことだけである。ただし、クリエイションモードにおいて人々が献上してきた魔法を1種類だけ使用することができるので、ここぞというときに使おう。

ここでは最後にひかえる大ボスを倒せばクリアとなる。ところどころにあるHP回復のリンゴや1UPアイテムを取りつつ、雑魚キャラをなぎ倒しながら進もう。ただし、時間制限があるので、あまりゆっくりと進んでいるとタイムアップになってしまうので、迅速な行動が必要だ。



←勇士の象に天からの光が降りた。象に神の命が宿り、アクションモードが始まる

➡数回使用できる魔法を除けば、勇士の攻撃方法は剣で切ることだけ。まずは剣の間合いを習得すべし。空振りするなんて論外だ(笑)

⬆森の中を進む勇士。しょっぱなからかなりのギリギリジャンプを駆使して木の上を進んでゆく。こんなことせずに地上を歩いていってもいい

➡トリッキーな城の中を進む勇士。タイミングを計ってジャンプしなければいけない

BOSS!!

アクションモードでは、最後にボスキャラが待っている。このボスキャラを倒せばアクションモードはクリアとなる。

ボスキャラはどれもHPがかなり高く、かなりの強敵揃いである。もしどうしても勝てないようなら、もう1度クリエイションモードに戻り、自分のHPを上げてから再チャレンジしてみよう。

←フィルモアのアクションモードACT2のボス。動きが素早い強敵なのだ

クリエイションモード・地道に努力しよう

クリエイションモードで神がすべきことは、人々を繁栄させること。雷を落として山林を切り開いたり、雨を降らせて砂漠を緑にしたりして、人々が住みやすい状態を作ってあげよう。また、町の発展する方向を示し、人々を誘導して効率よく町を作らせるようにしよう。

クリエイションモードの段階では、その地は人が住めるように浄化されてはいるものの、まだ魔物が一掃されているわけではない。まだいくつかの魔物の巣が点在しており、そこから魔物が出現しては町の人々の妨害をする。あなたはエンジェルを操作し、矢を放って魔物を倒そう。そこらへんはちょっとしたシューティング気分なのだ。

←浄化されたばかりの土地に一組の男女が下り立った。彼等が人々を増やしてくれる
➡人々はときどき神殿を訪れ、神に献上物を差し出す。こうして神はアイテムを入手する

←魔物の巣を全て封印するのがクリエイションモードの目的。人々をうまく誘導しなくてはならない

⬆神が指示した方向に従って、人々は町を建設する。網の目状に町を発展させると効率がいい

➡人々の邪魔をする魔物は、エンジェルを操作して撃ってしまおう。動きはゆっくりだから大変じゃない

➡町が繁栄して人口が増えると、神のレベルもどんどん上がる。ここまで繁栄させるまでの道のりは長いぞ

Ⓒ1990 古代祐三 Ⓒ㈱クインテット ⒸENIX

その他のソフトの開発状況速報！

ファイナルファンタジーV

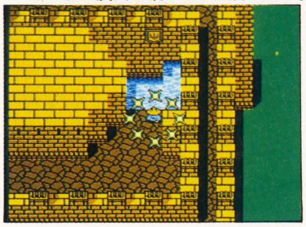
■スクウェア■発売日未定■価格未定　メーカー発表完成度40%

ファンの熱い期待に応え、ついに登場！

確立された独自の世界観と、密度の高いシナリオで、ファミコンRPGとして確実に固定ファンをつかんできたファイナルファンタジーシリーズ。4作目はとうとうスーパーファミコンでの登場となった。なぜ4作目なのにVなのかというと、実はⅣはファミコン版として開発されているからである。しかし、現時点では全スタッフでVに全力投球している状態なので、こちらが先に発売されることになったのだ。

基本的なゲームシステムは従来のシリーズから大きな変化はなく、数々のイベントが織り込まれたシナリオ重視型のRPGになることは、ほぼ決定したと見てよさそうだ。マップ上は見下ろし型、戦闘はサイドビューになる。また、町から町への移動手段に飛行船が登場することも間違いないと見ていいだろう。

戦闘時の魔法のアニメーションなどで、あそこまで演出の視覚的効果にこだわったスクウェアだけに、スーパーファミコンでどこまで演出に凝るかが注目される。



←演出はどこまで進化する？（写真はファミコン版・Ⅲ）

ガデュリン

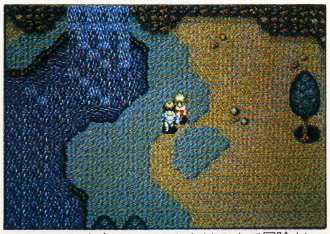
■セタ■91年2月発売■¥8800（税抜き）　メーカー発表完成度80%

地球への帰還が目的のRPG

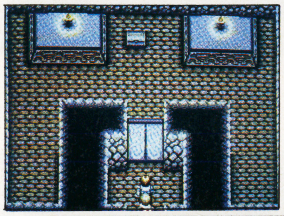
スーパーファミコンとしては初のRPGになるであろう当作品。オリジナルビデオやパソコンゲーム、小説などの色々な媒体を通して何度か登場している自航惑星ガデュリンが舞台になっている。ここに不時着した地球人リュウが、このゲームの主人公である。

このゲームにおいては、主人公は勇者の血を引くものなどではなく、ただの平凡な男である。悪の帝王を倒すなんていう運命を背負っているわけではなく、そんなことは考えてもいない。ただ地球に無事帰還する方法を探すために冒険を始めるのだ。

ゲームシステムはいたってオーソドックスな作り。戦闘時には「遊撃」「相談」の見慣れないコマンドがあるが、前者は体の弱っている仲間を襲おうとしている敵を優先的に倒すコマンド。後者は敵に話かけ、仲間に引きいれたりするためのものだ。



↑ファナと出会い、ここからは2人で冒険だ



←建物の中を進む2人。扉の向こう側には何があるのか？

→幽霊のようなヤツが、意味ありげなことを言っている

↑ストーリー展開上で重要な役割を果たす妖精のファナ。1枚絵でドカンと登場だ。アニメ版と比べると、少し目つきがキツクなっている気がする

←戦闘時に相談コマンドを選んだ。さて、どうしようか？

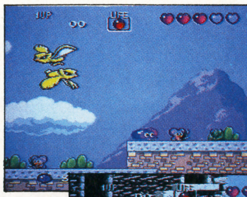
ジェリービーン

■CBSソニーグループ■発売日未定■価格未定　メーカー発表完成度85%

指で感じるアクションゲーム

田尻氏のゲームデザイン、杉森氏のキャラクターデザインによるアクションゲーム。8つの世界がそれぞれ3ステージを持っており、計24面で構成されている。

主人公の名前はジェリー・ビーン。悪い魔法使いにスライムに変身させられてしまっている。スライムなので、できるアクションは独特だ。十字ボタンの上を押すと体全体がびよーんと伸び上がり、下を押すとぐにゃっと潰れる。これで敵キャラをつんつん突っついて倒すのだ。また、体に粘着力があるので、壁やら天井やらに張り付いて移動することもできる。



←グラフィックはこんなに可愛くなった。メルヘンチックやなぁ

→町の雰囲気もだいぶ変わった。全体的に明るいイメージなのだ

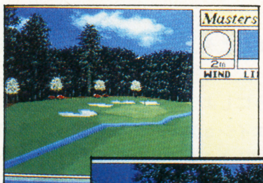
遙かなるオーガスタ

■T&Eソフト■91年3月発売■¥9800（税込み）　メーカー発表完成度75%

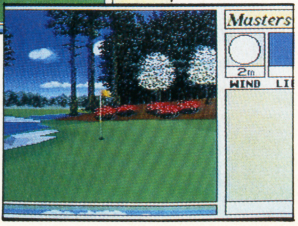
来春、誰もがオーガスタに立っている

ポリゴンというシステムを使用し、完全3Dのゴルフゲームに仕上がっているこのゲーム、開発状況はかなり順調らしい。最大の難点であった3D処理のプログラムも組み終り、完成のめどが立ってきたという。パソコン版に比べ、グラフィック的にも処理スピードも遜色ない出来になっているそうだ。

全世界のゴルフファンが注目するゴルフの祭典、マスターズトーナメントを直前に控えた3月に発売日を定め、鋭意開発中とのことである。しばし待っていて欲しい。



←次のショットはクリーク越えの難しいショットになる



→グリーン上の傾斜も再現されている。さすがに本格的だ

Ⓒスクウェア　Ⓒセタ　ⒸCBSソニーグループ／ⒸGAME FREAK　ⒸT&Eソフト

ジャンボ尾崎のホールインワン

■ハル研究所■91年2月発売■¥8900(税込み)　メーカー発表完成度80%

コースは山あり谷あり

立体感あるコースレイアウトが特徴のゴルフゲーム。本物のゴルフコースをレイアウトしているプロの人からアドバイスを受けながら作ったというから驚きだ。

プレイ中は真上からの見下ろし画面でゲームが進行するが、コマンド画面で斜め見下ろし画面を呼び出すことができる。ここでケーキをナイフで切るみたいにして、断面図を見ることが可能。コースがどういう傾斜をしているのかが一目瞭然となる。

ボールを撃つアクション部分は、いたってシンプル、ボタン3回押しの例のショット方法である。

←右下の人形の動きに合わせ、1、2の3でショットするわけだね

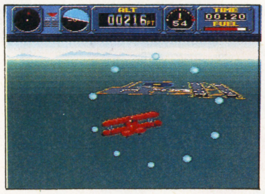
←サブ画面でコースの盛り上がり具合を確認。立体的なコースだこと

パイロットウイングス

■任天堂■12月21日発売■¥8000(税込み)　メーカー発表完成度100%

青い空の下、心ゆくまで宙を飛ぼう

膨大な計算を必要とするため、ファミコンでは不可能だったフライトシミュレーション。スーパーファミコンでようやく登場となった。ただ飛行機を操縦するだけでなく、ハンググライダーやヘリコプターなど計5種類のスカイスポーツが楽しめるようになっているのがポイントだ。



←青い空とエメラルドグリーンの海。自然の美しさに包まれて、僕はどこまでも飛び続けていたくなった

BIG RUN

■ジャレコ■91年3月発売■価格未定　メーカー発表完成度50%

砂漠を豪快に駆け抜けるのが快感

パリダカールラリーをモチーフとしたレースゲーム。テクニックを尽くして速く走るだけのゲームではない。いいタイムを出し、いいスポンサーについてもらい、いいパーツを手に入れ、車をチューンナップするのも重要なことなのだ。ゴールまでは果てしなく長いのだから。

←いいタイムで走れば、いいスポンサーがついてくる。これが重要なのだ。最近じゃ砂漠の沙汰も金次第ってことよ

ドラッケン

■ケムコ■91年3月発売■¥8500(税込み)　メーカー発表完成度80%

史上初、地平線が見えるRPGだ!

どこまでも広がる平原。遠くに見える建物。歩いてゆくと、建物がどんどん近づいてくる。その間にも時は流れ、日はかげり、いつしか夜になり、空に星がまたたくようになる。

こんな世界の中で、ゲームは進行する。8匹のドラゴンの持っていた8つの宝をめぐり、世界のどこかにある8つの洞窟を探し、探索するのがゲームの核となる。洞窟の中では4人のパーティーをそれぞれ分散させて行動させることもできるのだ。あと戦闘時には、容量の許すかぎりモンスターにアニメーションさせる予定、だそうだ。

←3Dのフィールド上を移動。周囲360°に視野を向けることができる

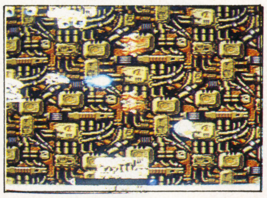
←建物の中の一シーン。リアルなグラフィックが期待できるね

スーパーR-TYPE

■アイレム■発売日未定■価格未定　メーカー発表完成度50%

ためて撃つ快感はいつ味わえるのか?

アーケード版から根強いファンのいるR-TYPEシリーズ。スーパーファミコン版は移植ではなく、オリジナル要素が導入されることになるらしい。プレイ前に難易度も設定することができるようになり、初心者にも楽しめるシューティゲームにすべく開発しているらしい。



←この独特のグラフィックは健在ながらも、オリジナル要素がかなり導入されるとの噂あり。ファンは不安かな?

シムシティ

■任天堂■発売日未定■価格未定

市長となり、町を運営するシミュレーションゲーム。最初は誰もいない土地に町を起こし、最終的に50万の人口を抱えるメガロシティにするのが目的だ。ふりかかる災害に負けず、立派な町を育て上げよう。

エリア88

■カプコン■発売日未定■価格未定

ファイナルファイトに続くカプコンのスーパーファミコン第2弾。同名のアーケードゲームがあるが、それの移植になるか、オリジナルゲームになるのかはまだ決定していないが、シューティングゲームになることは確実である。

超魔界村

■カプコン■発売日未定■価格未定

またまたカプコン。難易度の高さで有名なアクションゲームの続編である。またアーサー王子は魔界で戦うことになった。ジャンプ途中でもう1段高く跳ね上がる2段階ジャンプなどの新アクションも加わっている。

イースIII

■トンキンハウス■発売日未定■価格未定

パソコン版でヒットしたアクションRPG、イースシリーズの第3弾に当たる作品の移植版。スーパーファミコンならではの演出を随所に織り込む方向で開発しているらしいが、詳しいことはまだ決定していない段階だ。

ダンジョンマスター

■ビクター音楽産業■発売日未定■価格未定

こちらもパソコン版のヒット作の移植。迷宮内を進んでいく3DタイプのリアルタイムRPGだ。パソコン版は難易度がやや高めで、大人向けのRPGだったのだが、スーパーファミコンにはどのように移植されるのだろうか。

ダライアスIIスペシャル

■タイトー■発売日未定■価格未定

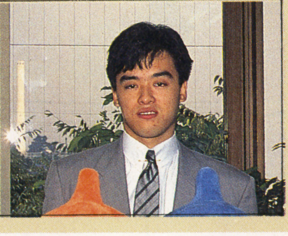
アーケード版から始まり、数々のゲーム機に移植されたシューティングゲームであるダライアスシリーズ。スーパーファミコン版ははっきりした姿が見えてこない。どのようなアレンジがなされるのか、不明のままである。

ドラゴンクエストV、ついに正式発表!

TVゲーム界最大のビッグネーム『ドラゴンクエスト』シリーズの続編が、このたびようやく正式発表となった。対応ハードはスーパーファミコン。ただし、容量はおろか、価格や発売時期などはすべてわからないままであり、文字通りのタイトル発表である。とはいえ、この発表によって、スーパーファミコン本体の発売で盛り上がりつつあるTVゲーム業界が、よりいっそう加熱状態になることは間違いないだろう。

今回のドラクエといい、先月のファイナルファンタジーといい、ファミコンのビッグネームの続編がスーファミで登録することが1つの流れになりつつあるらしい。まだまだ水面下で進行している続編の企画があるのではないだろうか?

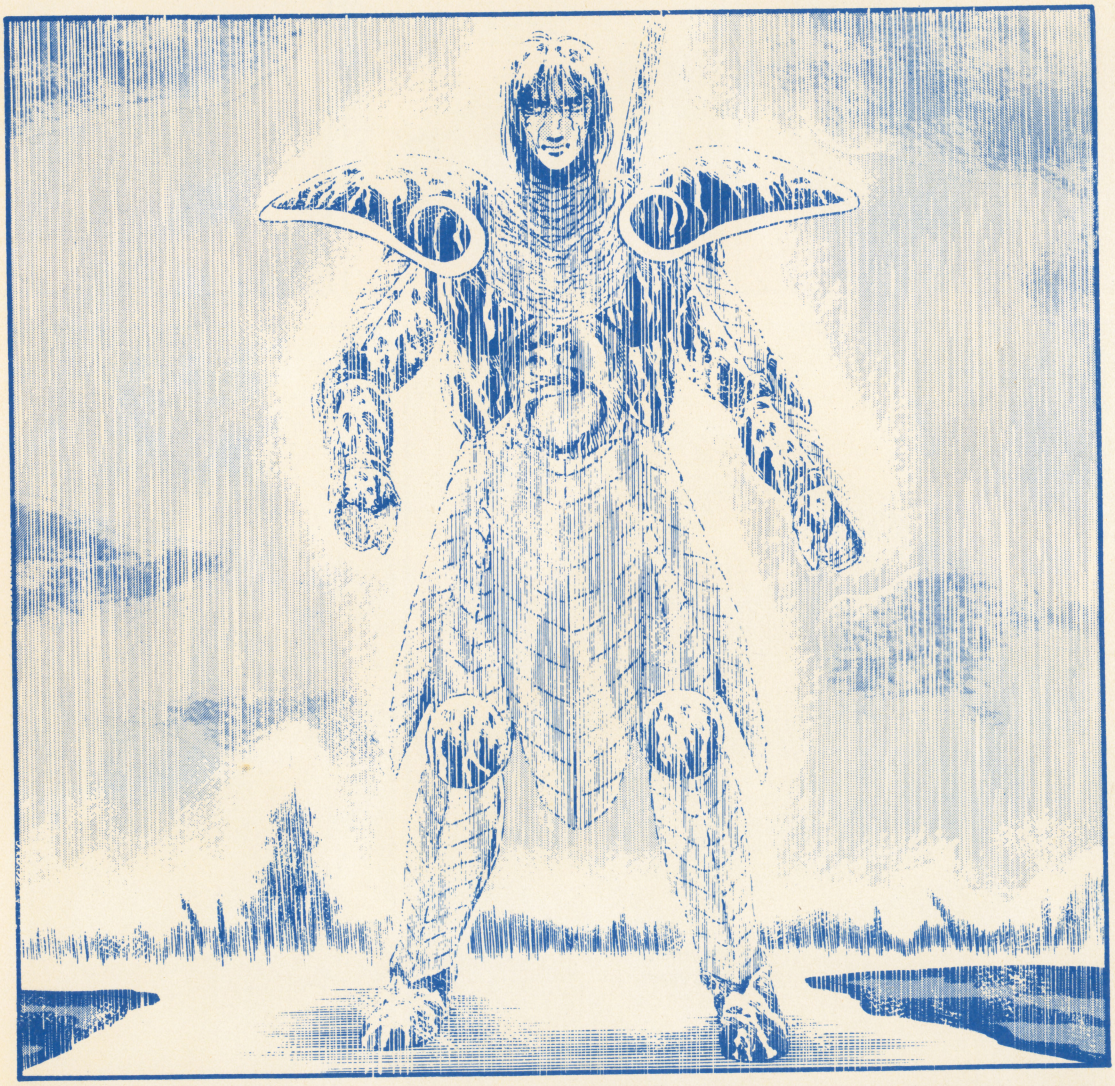
←とうとう登場となるドラゴンクエストV。シナリオはもちろんこの人、堀井雄二さんです!



←プログラム担当のチュンソフト、中村光一さん。この2人で再び素敵な夢を見せてくれる。

©HALLAB　©1989, 1990INFOGRAMES ALL RIGHT RESERVED／©ケムコ　©NINTENDO　©JALECO　©IREM CORP

体験！モータースポーツ
PC Engine
バックアップメモリ対応ソフト
完売御礼
ROUND
ROUND 1 U. S. A. GP
ROUND 2 BRAZIL GP
ROUND 3 SAN MARINO GP
ROUND 4 MONACO GP
ROUND 5 CANADA GP
ROUND 6 MEXICO GP
ROUND 7 FRANCE GP
ROUND 8 GREAT BRITAIN GP
ROUND 9 WEST-GERMANY GP
ROUND 10 HUNGARY GP
ROUND 11 BELGIUN GP
ROUND 12 ITARY GP
ROUND 13 PORTUGAL GP
ROUND 14 SPAIN GP
ROUND 15 JAPAN GP
ROUND 16 AUSTRALIA GP
12月上旬
アンコール販売決定!!
4メガHuカード
6900円
※消費税は含まれておりません。
エフワン サーカス
F1 CIRCUS™
Nichibutsu
日本物産株式会社
本社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号 ☎(06)353-5211代 FAX.(06)356-1531
東京事業所 ☎(03)847-4681代 FAX.(03)847-4687
テレフォンサービス ☎(06)351-3841 ☎(03)847-4685
本商品は、有名デパート・玩具店・ゲームソフト専門店にておもとめください。
© 1990 Nihon Bussan Co., Ltd.



「鳳凰の塔・後編」1月中旬単行本発売!!

"Wizardry Another Story Vol.2"
"The Tower of Houoh"
END

「外伝・第3部」はHIPPON SUPER! 3月号より始まります! お楽しみに!

星占い&おまじない BYまどみ

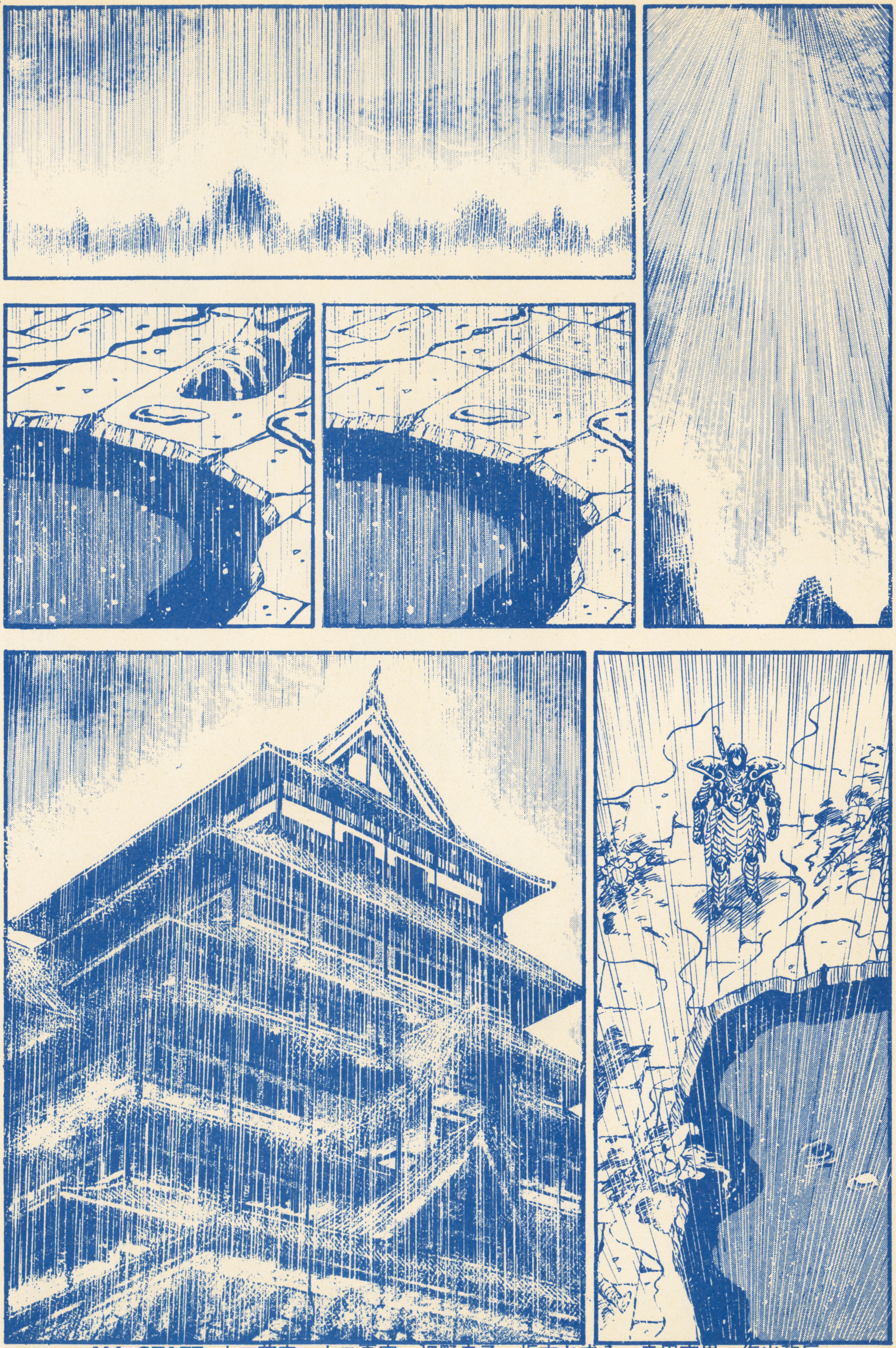
↑おひつじ座（3・21～4・20）何かと楽しくワイワイ過ごせます。もちろん女のコにも大モテ。キミの得意分野の話題で彼女のソンケーを勝ち取ることができそうよ。パワーも充実で思わず走り出したくなります。悩みの種はおやじか先生。頭を押えつけられておもしろくありません。お母さんか女の先生がキミの味方。上手に甘えてごらんなさい。目上の人にかわいがられるおまじない。玄関のドアの上に、赤のチョークで目立たないように自分の名前を書いて。

愛情◎金運○勉強○遊び◎体力○友情○

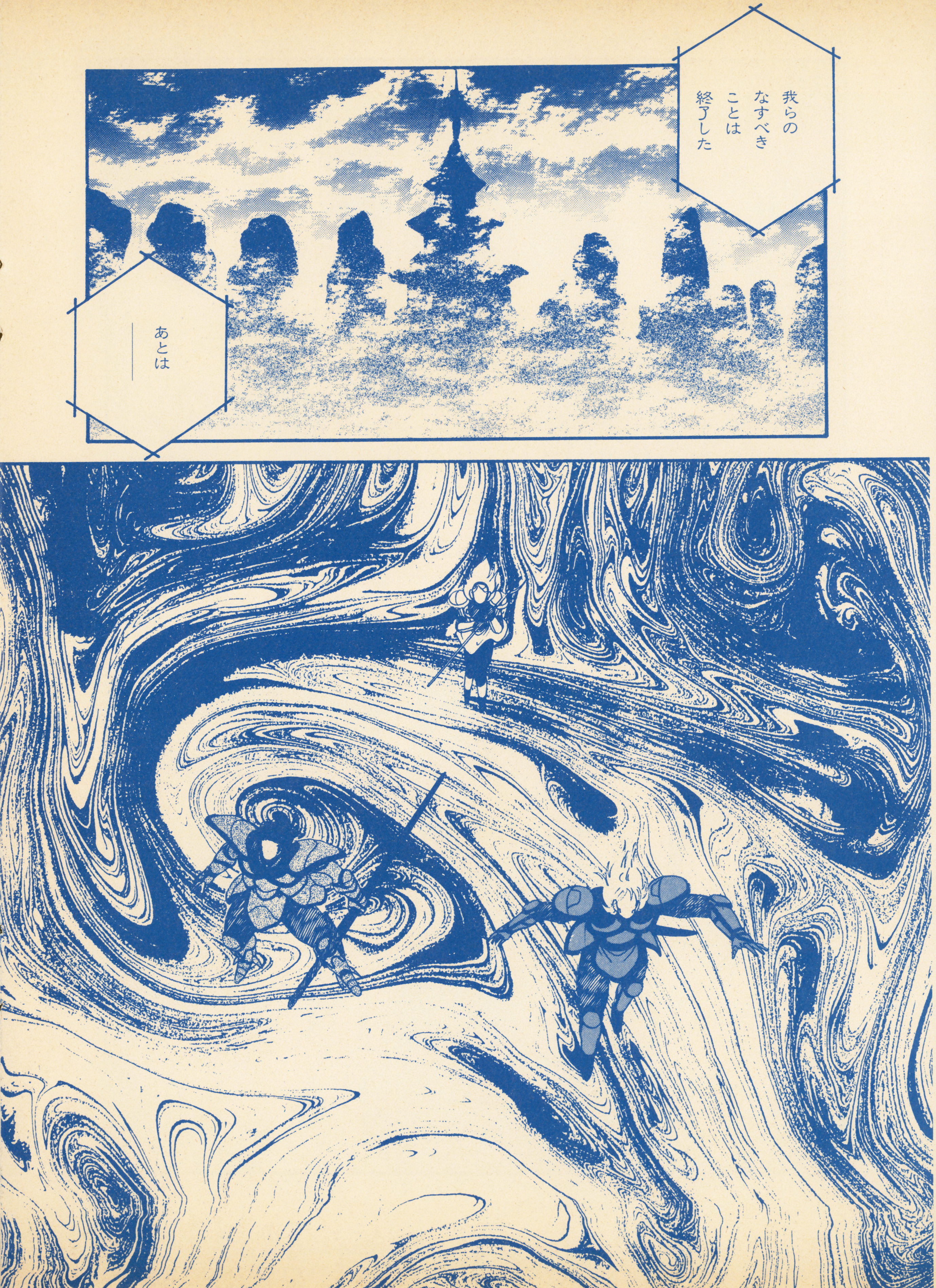
星占い＆おまじない BYまどみ

♓うお座（2・19〜3・20）落ちつきのない運勢です。本人は落ち込み気味で、そーっとしておいてほしい、と思うのに、次々といろんな事件が起こってきて、まわりの人もやたらキミをかまいたがります。まあ、皆に愛されているのだと思ってがまんするのね。確かにキミって放っとけないところがあるし。こういう時口うるさい女のコって、案外と気があったりね。落ち込みから早く脱出するには、シナモンスティックをカバンの中に忍ばせます。

愛情○金運×勉強×体力×友情○



ALL STAFF；山口芳宣，山口夏実，畑野幸子，坂本かすみ，寺田衣里，作山哲広，みさきのあ，石垣環



星占い&おまじない BYまどみ

†みずがめ座（1・21〜2・18）自分の意見を大ぜいの前で発表するチャンスがあります。堂々としていれば、本人が思ってるよりはるかに説得力が出ます。プライベートではキミ独得のしょーもない我ままが出そう。わかっちゃいるけどやめられない…のよネ。身近な人を傷つけて後悔しないよう、引きぎわを心得ましょう。わがまま虫のたいじには、ひなぎくの花を水から煮て煮汁をさまし、おでこに付けましょう。ビンに入れて持ちあるいてもOK。愛情○金運○勉強○遊び○体力○友情◎

星占い&おまじない BYまどみ

♑やぎ座（12・22〜1・20）あのコはボクに気があるのかナ〜なんて、何となく予感があった人は12月中旬ころから予感が当たっていた事を確認します。また、今年一年ナミカゼを乗りこえて彼女との仲を守ってきたキミ、あんたはエライ。二人は本物の恋人どうしです。恋を実らせるおまじないをひとつ。彼女が使ったハンカチをもらってジュースなどのあきかんに入れ、ガムテープなどでぐるぐる巻きにして自分で持っていましょう。

愛情◎金運○勉強◎遊び○体力○友情○

星占い&おまじない BYまどみ

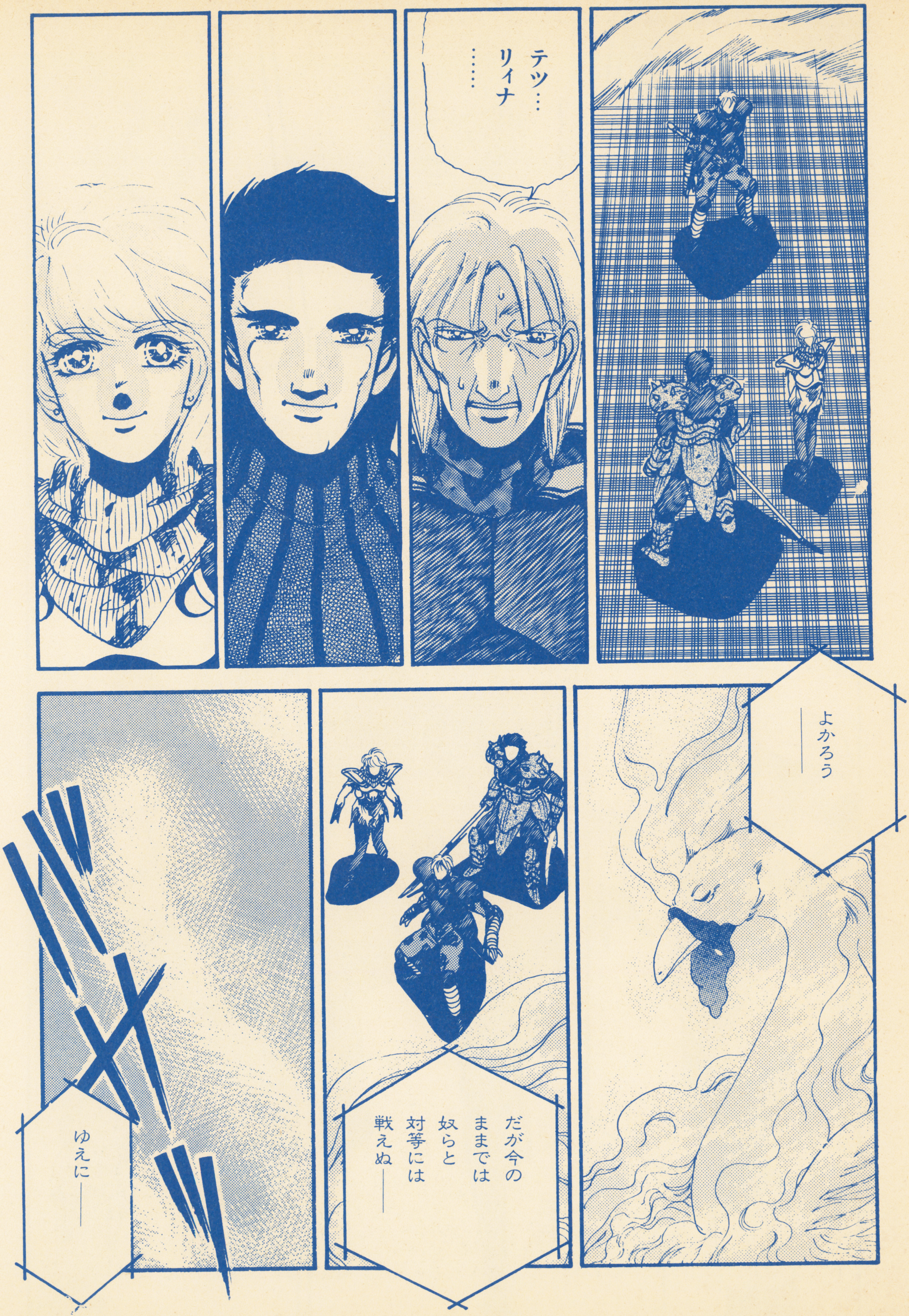
♐いて座（11・23〜12・21）今いちばん目立つ男はキミ！愛の星・金星、コミュニケーションの星・水星、生命力の源・太陽が全ていて座に集まっています。とかく話題の中心になり、どこへ行ってもチヤホヤされます。この運を利用して、新しい友人や彼女を作ることはもちろん可能。ただしチャンスは一瞬、一歩まちがうとただの道化者に終わってしまいます。で、チャンスを生かすおまじない。ピンクのネコの絵をかいて持っていましょう。

愛情◎金運◎勉強○遊び◎体力◎友情◎

星占い&おまじない BYまどみ

✝さそり座（10・24〜11・22）ふっとひとりに返って自分を見直す時です。世の中のザットウが遠くに聞こえます。だからといって別に暗いわけじゃなく、いつもの仲間とは和気あいあいでつき合えるんだけど。それと、なぜか金運がついてきますから、お小遣いの値上げなどさりげなく要求してみるのもグー。値上げ分のお小遣いで新しいゲームソフトを手に入れるのもいいんじゃない？昭和29年の10円玉を持ってると金運がつくっていうわよ。

愛情○金運◎勉強○遊び○体力○友情○



星占い&おまじない BYまどみ

†てんびん座（9・24〜10・23）ヒジョーに精神活動が活発になり、いろんな事に興味を持ちはじめます。人との出会いもさかんになって、新しい情報がどんどん入ってきます。電話もラッキー。それらの中から、自分がコレだ、と思うような事にぶつかったら迷わずチャレンジしてごらん。大きな時間の流れの中でキミの成長期にさしかかっています。必要な情報を手に入れるおまじない。使い終わったテレホンカードを7枚重ねて土に埋めます。

愛情○金運○勉強◎遊び◎体力○友情◎

星占い&おまじない BYまどみ

↑おとめ座（8・23〜9・23）見通しはずれ、調子は狂いっぱなしです。いつも冷静なはずのキミが、周りの人間をア然とさせるような失言や奇行に走りそう。それをフォローしようとすればする程妙な事になって、最後には決して笑ってごまかせない事態に！こうゆー時は動かないでいるしかありません。女のコも決して深追いしないこと。コマッタ記憶を人の意識から消し去るおまじない。白いお皿にミルクを入れ、しょうが汁をたらして飲みます。愛情×金運×勉強×遊び×体力×友情×

星占い&おまじない BYまどみ

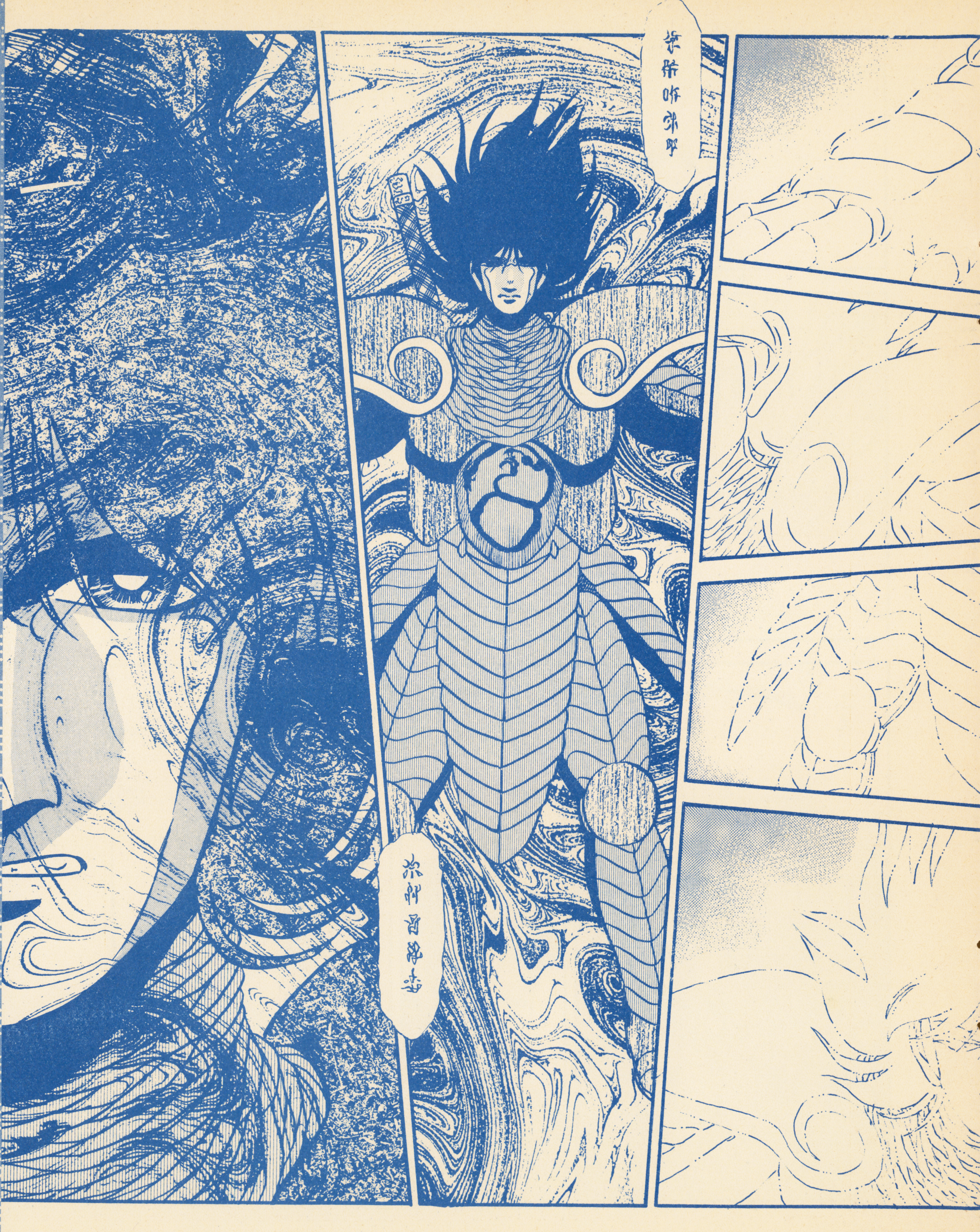
↑しし座（7・23〜8・22）キミにとって今月の世間はやたら好意的。友人も家族も、もちろん彼女も、満面の笑顔で接してくれます。もともと楽天家で楽しい事が大好きなキミは、生きててよかった、という気分にひたれます。ボーッとしてても幸せにすごせますが、デートやパーティー、イベントなどを企画すると、ますます楽しくなっちゃいます。人気運を長持ちさせ、キミの影響力を長もちさせるには、ホルトドルホトととなえます。

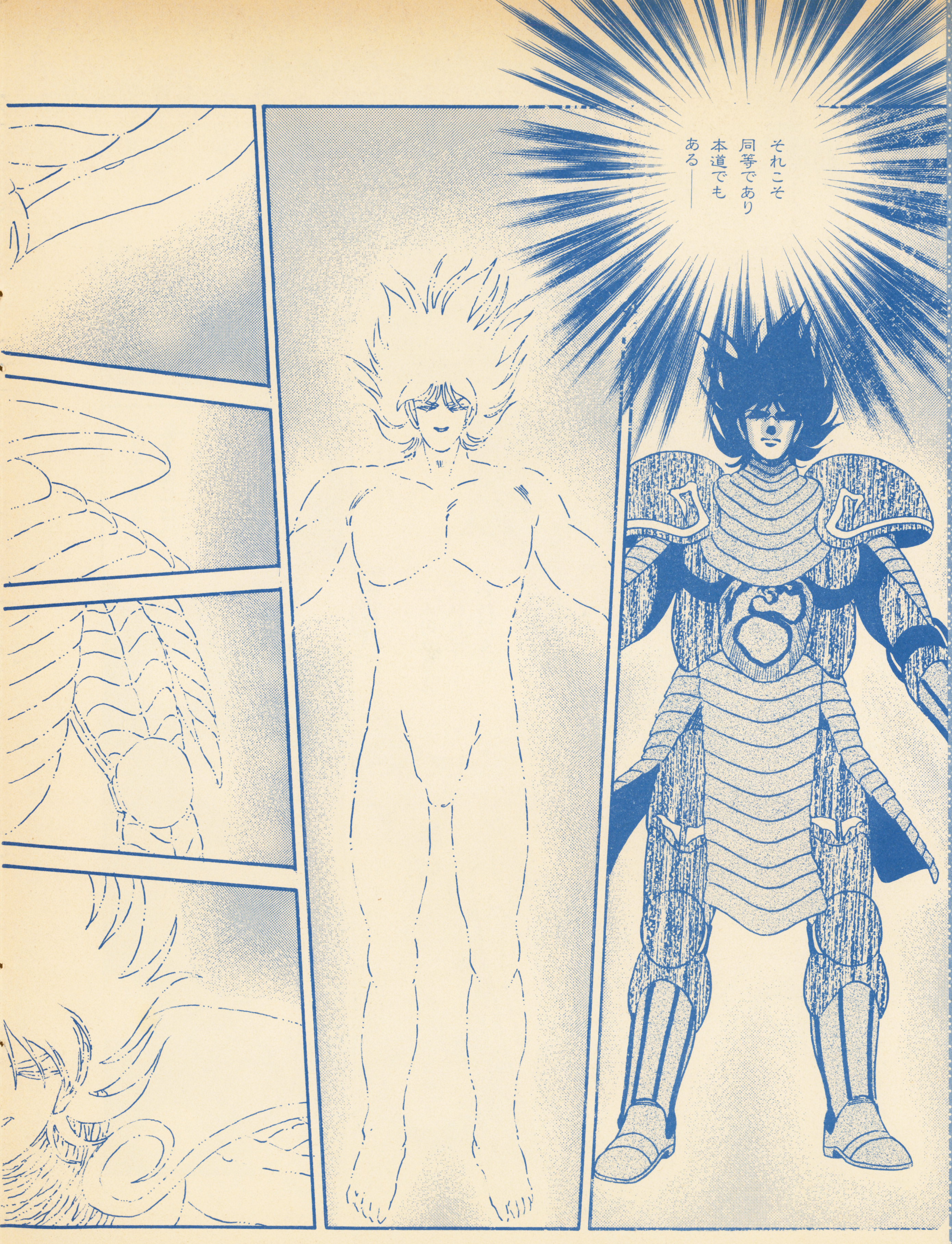
愛情◎金運◎勉強○遊び◎体力◎友情◎

星占い&おまじない BYまどみ

†かに座（6・22〜7・22）宿題や部活のスケジュールで忙殺されます。決してやりたい事じゃないのに、どんどん仕事がふえてうんざり。ここで投げ出さず、コツコツと義務をこなしていくこと。〇〇君はデキルやつだね、とキミの評価が高まります。恋愛は、ステディな女のコがいる人はひたすら守りの姿勢に！その他の人はあきらめてください。仕事をスイスイこなすには、乾かした玉ねぎの皮でお茶を入れて飲みましょう。異様なパワーが…。

愛情×金運×勉強〇遊び×体力〇友情〇





星占い&おまじない BYまどみ

✝ふたご座（5・22〜6・21）何をやってもうまくいかない。アセればアセるほどドツボにはまっていく…。今月のキミはきのどくを絵にかいたようです。何にも悪い事してないのにど〜して?と思えばやりきれません。ソレもコレもキミをきたえるための天の試練と心得ましょう。好きな彼女の事はしばらく放っておいて。無理に接近しようとすると彼女を失うことになります。ピンチの時の簡単なおまじない。ヤバイと思ったら左手でおへそを隠して！愛情×金運×勉強×遊び×体力×友情×

星占い&おまじない BYまどみ

♰おうし座（4・21〜5・21）安定した運勢です。妙にまじめな毎日なんだけど、心の奥の方で「コレでいいのか〜〜〜」という声がしています。時々頭がバクハツしそうになっちゃうのよね。女のコとのかかわりも、基本的にはオトモダチ路線なんだけど、まったくトートツにエッチのチャンスがあったりします。安定といっても、少々危ないものがあるわ。心の奥の欲求不満を上手に解消するには、白いハンカチに洗ったスギの葉のつつんでポケットに。愛情○金運○勉強×遊び×体力○友情○

H・S地方支局員大募集!!

★HIPPON SUPER！では、あなたの学校や友達どうしの間で話題になっている、ゲームに関する情報を送ってくれる支局員を大募集中。ゲームの新しい遊び方やユニークなファミコンショップなど、何でもOKです。電話してもかまわない人は電話番号も書いてくれるとウレシイです。⬇宛て先＝千代田区麹町5―5―5 JICC出版局H・S地方支局員募集係まで。キミもHIPPON SUPER！地方支局員になろう!! たくさんの応募待ってます。はい。

あやちゃん日記

※11月△日。編集部にスーパーファミコンが来た。任天堂(京都)から7台を一人で運んできたのはマッキーだ。優美な任天堂の男性社員に「豪傑やなあ」と言われた、と自慢していた。休日出勤して一人練習、月曜日に皆を驚かせようと企んだのはハルク。㊖編集長は脇から「そこで跳べ!蹴れ!下手だなあ。」とウルサイし…根本、さくやーまもがあがあ言ってマリオやってるし、みんな子供にしちゃうおそろしい機械だ。普段から子供扱いされてる私がやったらどーなるんだ?想像してみそ。

最新CD情報

♥ウィザードリィ外伝第2部「鳳凰の塔」いかがでしたか？ 連載を無事終え、つかの間の休息。そして、次作への意欲を燃やす石垣環さんへはげましのおハガキを。

➡宛て先＝〒102 東京都千代田区麹町5—5—5 JICC出版局 HIPPON SUPER! 石垣環ファンクラブ係まで。

おハガキ・イラスト待ってます

◆麻雀ゲーム「ぎゅわんぶらあ自己中心派」のミュージックCDが発売になります。パソコン版「ぎゃん自己」3作品と、今年末発売予定のメガドライブ版「片山まさゆきの麻雀道場」、来春発売予定のPCエンジンCD-ROM版「麻雀パズルコレクション」、以上「ぎゃん自己」シリーズ計5作品の中から全25曲を収録。12月16日、ビクター音楽産業から。¥2500（税込み）です。

覗いてみたい映画情報！

◆豪州で撮影された海外版ウルトラマン「ウルトラマンG（グレード）」のお正月ロードショーが決定。日本人が一人も出演していない全世界向けバージョンの逆輸入というわけだ。来年はウルトラマンが誕生して25年目ということで、人気も一段と盛り上がっているところ。今回上映されるのは「ゴーデスの逆襲」と「怪獣撃滅作戦」の2本立て。ウルトラマンファンならずとも、世界を舞台に活躍する姿を見たいところ。12月15日(土)より、全国松竹洋画系にて公開スタート。

H・Sの期待の新刊本

★今回最終回を迎えた「ウィザードリィ外伝鳳凰の塔」の単行本第2巻、「後編」は来年1月10日発売決定。今回の収録分も含めて、鳳凰の塔の完結編であり、読みごたえタップリの一冊だ。ウィザードリィ外伝の第2部として、ますます冴える石垣環の世界をお楽しみに!! A5版 980円(税込み)

覗いてみたいショップ案内

◆富山市にあるアニメ専門店・アニメック富山がテーブルゲームコーナーを開設。ＲＰＧやシミュレーション・ボードゲームからメタルフィギュア・関連書籍など、テーブルゲームファンにはたまらないアイテムが勢ぞろいだ。所在地：富山県富山市上本町１—９清文堂書店・西町店２Ｆ　アニメック富山　問い合わせは☎０７６４（21）６００６㈹まで。

H・Sの期待の新刊本

★「ファミコン必勝本」の人気コーナー、「ドラクエ3マスターズクラブ」がついに単行本になるぞ。未収録分も加えて、さらにワイドになって、投稿者には楽しみな企画がいっぱい。もちろん誌上RPGも完全収録だ。発売は来年1月10日予定。価格780円（税込み）

メーカーかわら版

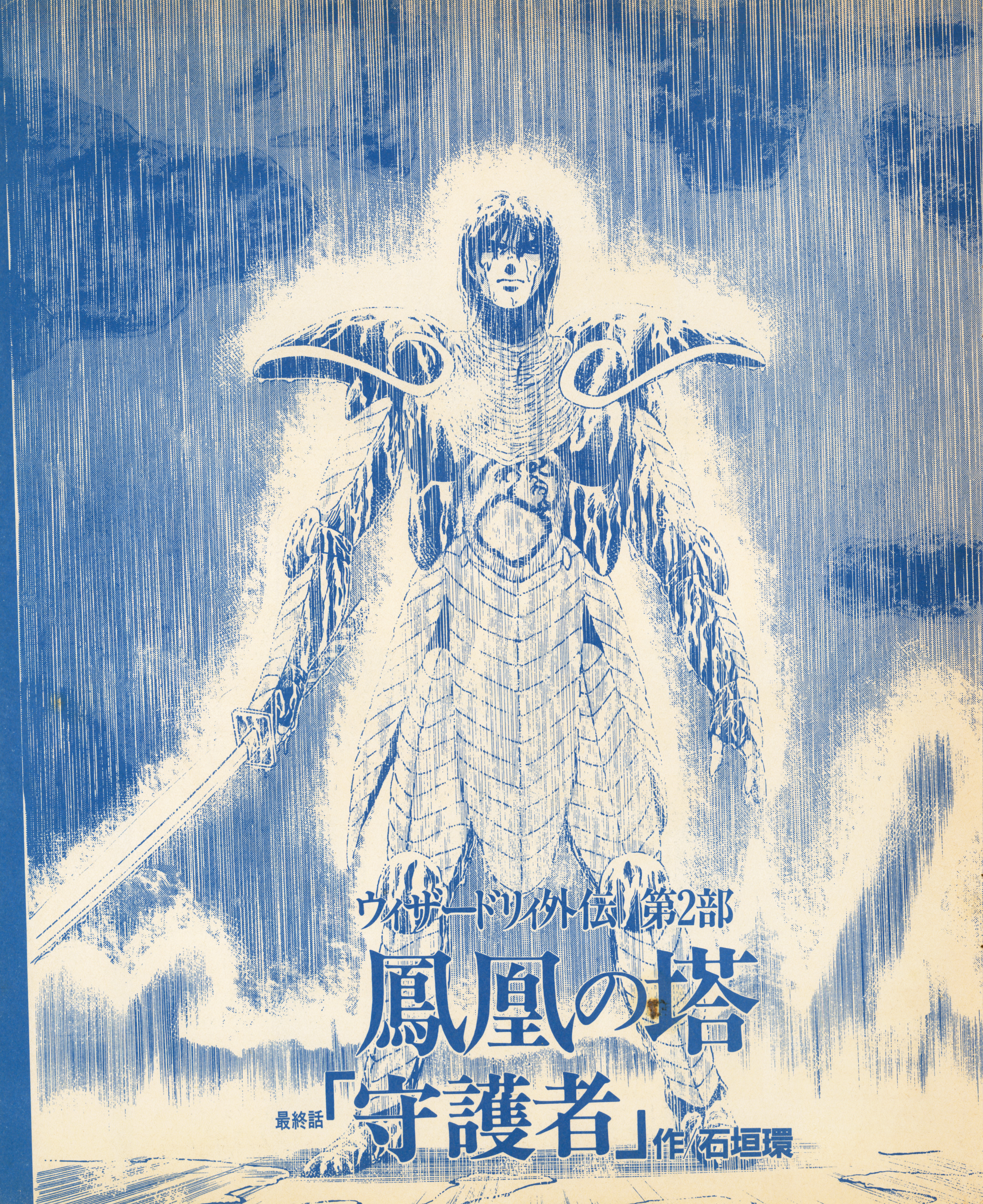
●日頃ジャレコのソフトを可愛がってくれているキミにビッグなお知らせ!! 抽選で300名の方に、特別限定版オリジナルシングルCD（もちろん非売品）をプレゼントします。欲しい人はハガキの裏に住所・氏名・年齢・性別・電話番号と、こんなゲームがあったらいいなあということを書いて送って下さい。宛て先は〒158 東京都世田谷区用賀2—19—7株式会社ジャレコ　プレゼント係　締め切りは12月31日消印有効です。どしどし応募して下さい。待ってます!!

H・Sの期待の新刊本

★HIPPON SUPER!でも変わらぬパワーを発揮、ウィズ・ファンの心をささえる「ウィザードリィ友の会」がいよいよ単行本に。プロの漫画家から読者投稿まで、うれしハズカシの4コマまんがが大特集。大好評「ウィズ三太郎」書き下ろしもあるぞ。「ウィザードリィ友の会増刊号・4コマまんがスペシャル」1月上旬発売予定、予価850円（税込み）。ちょっと長いタイトルだけど、よろしく。乞う御期待！

覗いてみたいイベント情報

◇ゲームボーイソフト「茶々丸パニック」（フェイス・来年1月発売予定）の主人公・茶々丸が全国武者修行キャンペーンを開催中。ゲーム大会もあるよ。12/9八王子市「ムラウチ電機」12/15・16名古屋中京テレビ遊べゲームザウルス12/27大阪府泉北郡「ファミコンプラザ・マジックポイント」（11時〜）12/28山形県山形市「ファミコンプラザ・トム」（2時〜）。「茶々丸パニック」「バスティール」「ファイナルマッチテニス」をいち早くプレイできるチャンスだぞ。

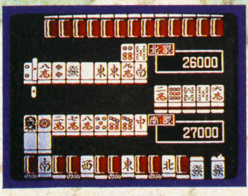

ウィザードリィ外伝Ⅱ第2部
鳳凰の塔
最終話「守護者」作/石垣環

NATSUME

DORA³
幸福を呼ぶゲーム　ドラドラドラ
TM

あっ！RPGが新しくなった！

ファミコンは任天堂の商標です
C 1990 NATSUME　5,800円(税別)



ザコ敵は半チャンでOKさ！

数々のシナリオ。

アイテムも豊富

新春発売予定！

これはもう、そんじょそこらのRPGじゃないぜ。ファンタジックな、マップでモンスターに遭遇するといっきなり、麻雀で戦闘だっ！しかも、飛び出す！飛び出す！アイテムの山。術あり、技あり、イカサマあり。麻雀はもう、エンターティーメントの時代だぜ。

楽しいテレフォンサービス　東京　03ー207ー7500　大阪　06ー996ー5220

ナツメ株式会社　〒162 東京都新宿区喜久井町39 萩ビル　TEL 03-232-5251(代)

ファミリーコンピュータ・ファミコン

カプコンアクションの研究

vol.1 ロックマン・シリーズ

アクションならカプコン。最近耳にする言葉だ。カプコンのゲームで遊んだことがある人は力強く頷くだろう。しかも“ロックマン”のように、ゲーム名で呼ばないところにプレイヤーたちの信頼を感じる。今回はカプコンの人気を決定的なものにした「ロックマン」を題材に、アクションを研究する。

アクションゲームがそう呼ばれるのは、主人公のキャラクターのアクションを軸にゲームが構成されているからに他ならない。

が、考えてみると、これほど誌面でそのおもしろさを伝えにくいジャンルもないと思われる。

たとえばRPG。

街で情報を聞き、敵と闘って経験値とお金を貯め、主人公を成長させてゆく——良くも悪くも画一化されているこのジャンルは、だからこそ誌面展開が容易だ。

今度発売される新作RPGはファンタジー世界を舞台にした4人パーティの作品で、△△といったイベントが用意されており、○○種類の敵やアイテムが出現する。

こんな感じのおざなりな説明でさえゲームの大体の雰囲気や楽しさを想像することはできる。新しいシステムが導入されていたとしても、である。

しかし、アクションはそうはいかない。新作情報や攻略法などを読むだけでは、その本当のおもしろさを把握することはできない。というのも、アクションは難関をクリアした瞬間の快感を味わってこそ楽しいのであって、それを誌上で体験してもらうのは実に難しいことだからである。

●ジャンプとショットが芸術を生む

「ロックマン」は、ジャンプとショットという、たった2つのアクションを軸にして創り出された作品だ。

——ジャンプとショット。

10年前ならともかく、目新しさと雑誌での紹介のされ方を考えたならば、非常に売りにくいゲームである。カプコンがその辺りを懸念しなかったわけがない。それなのに敢えてキャラクターの動きをジャンプとショットに絞ったのには理由があるに違いない。

それについて、開発者は「シンプルなアクションゲームが創りたかった」と語っている。

言葉は少ないが、実に奥の深い発言である。開発者は〝いかにしてアクションを楽しんでもらうか〟をテーマに「ロックマン」を開発したのだ。

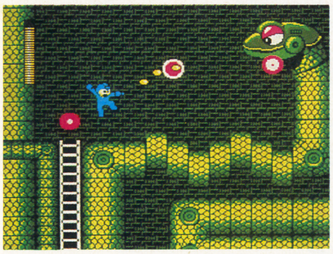
これは、当り前のようだが難しい。難解なストーリーや複雑なアクションを導入するのは困難なことではない。アイデアを垂れ流していればすむことだから。しかし、それはアクション本来の持つべき姿ではない——そうすると事態は急に深刻になる。つまり、アイデアに制限が加わってくるわけだ。

おもしろい物をおもしろい形のままで提供する。そんな当り前の、しかし非常に難しいことを成し遂げ、完成度の高い作品に仕上げることができた開発サイドの努力には頭が下がる。

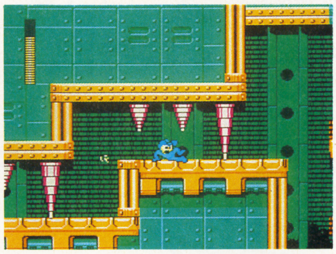
——誰もが戸惑うことなく遊べ、なおかつアクションとしてのおもしろさを堪能できる作品。

キーワードは〝シンプル〟だ。

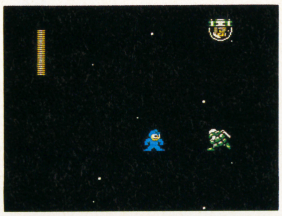
売ることよりも愛されることを目標に創られた「ロックマン」。プレイヤーは遊ぶという行為を通してゲームから愛を告白される。これを喜んで受け入れない人は少ないだろう。



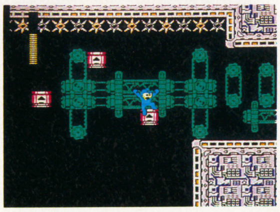
↑スネークマン・ステージ。動く床がいいのだ



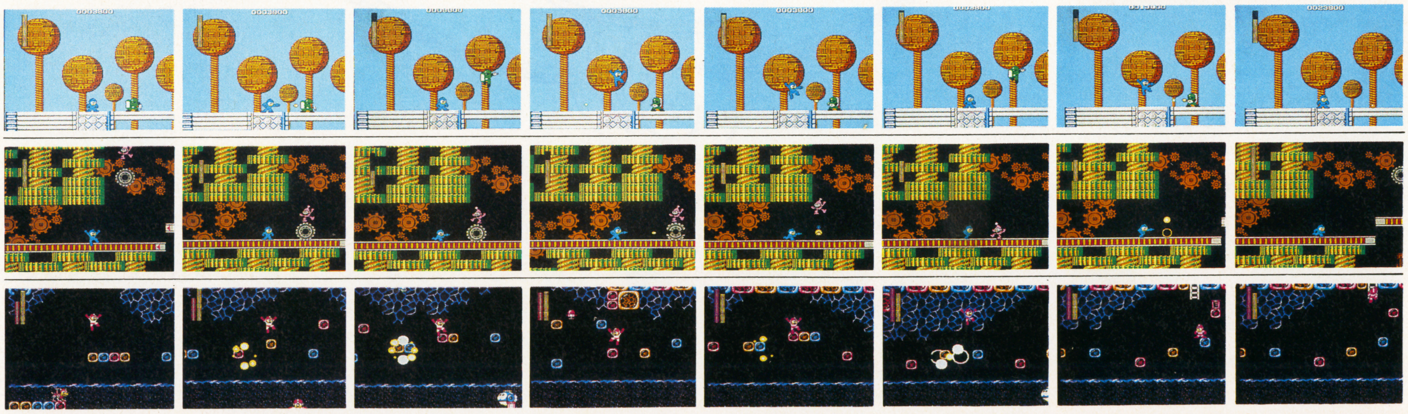
↑IIIのニューアクション「スライディング」だ



←真っ暗なフィールドを進む。敵の動きで地形を予想せよ！



←乗ると上昇するブロック。緊張を持続できるかがカギだ



●敵の動きを計算して勝利を導き出す快感

アクションゲームは一種の芸術なのではないか、と思うことがある。

いや、言い方が悪い。芸術を産み出すための装置とした方がいいだろう。

言うまでもないことだけど、質の高いアクションゲームで遊ぶことは楽しい。これによって得られる快感は、他のゲームでは絶対に味わうことはできない奇妙なものだ。止められなくなる。遊ばずにはいられなくなる。他のものが目に入らなくなる。

先にも書いたが、アクションゲームにおける快感は、難関を突破した際に生じる。自分に酔う、とは下品な表現だが、一番合っているように思う。

そして、それはプレイしている本人だけではなく、観ている人をも陶酔させる魔力を持っている。

上級プレイヤーのプレイを観たことがあるだろうか。遊んでいるのは、もちろん質の高いアクションゲームだ。

画面狭しと繰り広げられるその冒険活劇は、「芸術」と呼んでもさしつかえないほどに観客（敢えて、こう呼ばせてもらおう）の胸を打つ。

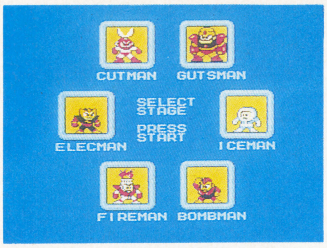
遊び手が上達すればするほど、アクションゲームは秘められた力を解放する。その力とは〝磁力〟だ。コントローラより送り込まれた信号はプログラムによって形を変えられ、やがて画面から磁力として解放される。信号を操る人が上手ければ上手いほど力は強まり、そこには〝活劇磁場〟が生じ、強烈な力で人々を魅了する。

笑い。涙。スリル。感動。

これを〝芸術〟という言葉以外で表現することが可能だろうか。

キャラクターと一体化できた人間だけが演じることのできる神技である。

さて、最後にもうひとつ。



↑「ロックマン」のステージセレクト画面

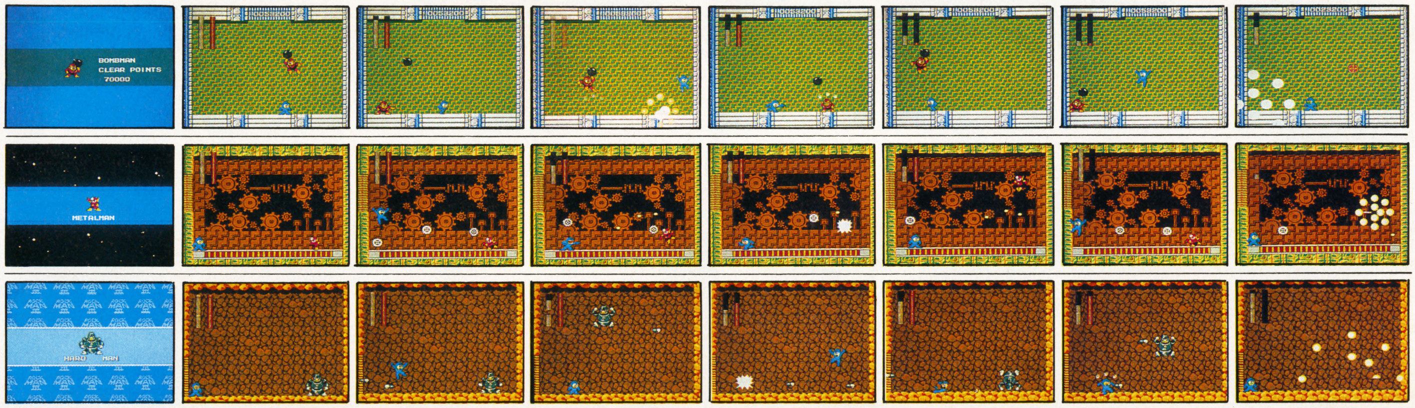
↑「ロックマン2」のステージセレクト画面

↑「ロックマン3」のステージセレクト画面

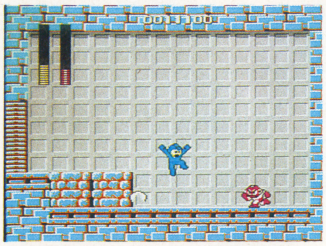
それはアクションゲームの〝アクション〟が主人公の動きだけを指しているのではないということ。

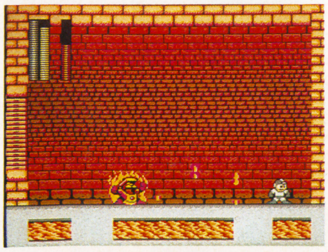
アクションゲームでの核は、確かに主人公の動きにある。しかし、それだけではゲームとして成り立たない。いかに複雑な動きが可能でも、ゲームはやはりゲームでなければいけないのだから……。必要になってくるのは、主人公のアクションを引き立たせる存在。多くの場合、それは敵キャラクターだ。そう、彼らも立派にアクションすることを忘れてはならないのである。

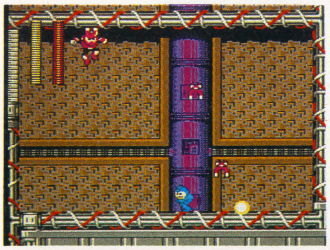
主人公を演出してくれる敵が揃ってこそ、アクションゲームは本当の力を発揮する。「ロックマン」に目新しいアクションがなくても楽しいのは、このことが深く関係している。



●開発者もロックマンを愛している







音楽に〝ロックンロール〟というものがある。

『タイトルである「ロックマン」は、ここから考えられました』と、開発者は、そう語っている。

主人公の〝ロック〟マン、女の子のロボットは〝ロール〟ちゃん、そして3では〝ブルース〟というキャラクターも登場する。

ロックの持つ小気味よいテンポのゲームを創れないか、との理由からつけられたわけである。

そして、それは見事に実現した。

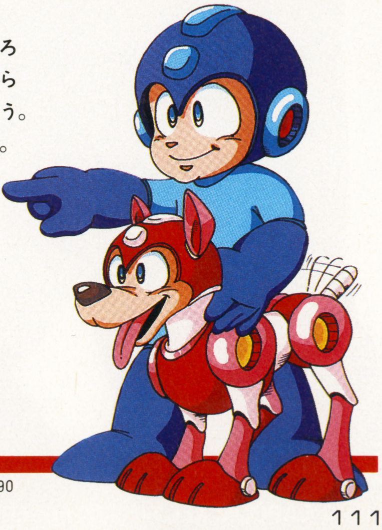
ゲームを愛しているからこそ、創ろうとしていた「ロックマン」を心から愛していたからこそ完成したのだろう。それを遊べることを誇りに思いたい。

最後に、開発者の好きなステージとボスキャラをひとつずつ挙げてもらうことにしよう。

・好きなステージ
Ⅰ……ファイヤーマン・ステージ
Ⅱ……クイックマン・ステージ
Ⅲ……スネークマン・ステージ

・好きなボスキャラ
Ⅰ……カットマン
Ⅱ……ヒートマン
Ⅲ……マグネットマン

「ロックマンⅣ」については、まだまだ未定とか。出るといいのに。ね。



©CAPCOM 1987、1988、1990

CAPCOM
©1990 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.

SUPER Famicom
SUPER Famicom
戦慄のバイオレンスに世界が震えた。
Final Fight
ファイナルファイト
TM
メトロシティの平和を乱す暴力集団マッドギアに、正義の制裁を加えるべく立ち上がったコーディーとハガー。待ちうける相手は。そして人質の愛娘ジェシカの安否は…。世界中を沸かせたあの激闘が、いよいよスーパーファミコンで超リアルに炸裂。カプコンアクションは、ますます加速する。
8メガ
スーパーファミコン® 用カセット
"ファイナルファイト"
12月21日発売
定価8,500円
この価格には消費税は含まれておりません。
株式会社カプコン® 本 社/〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店/〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)440-0438
スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

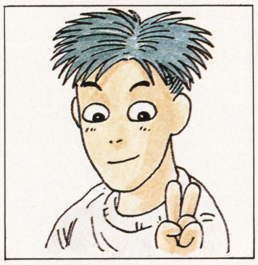
役立ちコマンドデータバンク

知ってトクするコマンド、笑えるコマンドばかりを集めたこのコーナー。みなさんのゲームライフをより一層、盛り上げることまちがいナシっ！をモットーとして、お届けしたいと思っておりやす。技が載った方には、希望するソフトを何でも“1本”プレゼント！　今回採用された方、お楽しみに。

もくじ CONTENTS

ロックマン3	無敵	114	F1サーカス	チームセレクト	116
悪魔城スペシャル ぼくドラキュラくん	パスワード	115	ツインビーだ	コマンド技	116
水島新司の大甲子園	パスワード	115	マジックジョン	面セレクト	116
エアロブラスターズ	コンティニュー	115	ストライダー飛竜	コンティニュー	116
ダブルリング	面セレクト	115	ドラえもん	隠れ画面	117
ガンナック	面セレクト	115	ダンジョンキッド	ハマリ	117
ヴァリスIII	隠れデモ	116	ボンバーボーイ	ハマリ	117
桃太郎活劇	持ち金増やし	116	ペンゴ	面セレクト	117

イラスト表記の見方



●ワタシがジャッジ〜其ノ一〜を勤める“UPA”でございます。数々の技たちに判定を下すのがワタシの役目。さぁみなさん、ふるっておハガキ投稿しましょう。

FC 無敵 ロックマン3

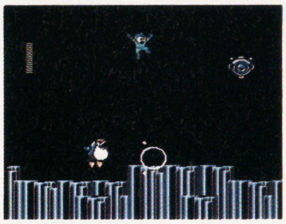
千葉県・新島優

スーパージャンプ＆無敵技は、IIコンの右を押しながら!!

IIコンの十字キーの右を押しながら穴に落ち、敵からダメージをうけてパワーを0にする。

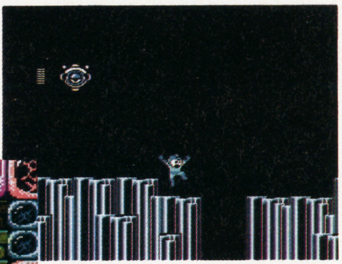
ジェミニマンやスパークマンのいるステージのような、落ちたら死ぬ穴がある場所へ、IIコンの右を押したまま入ってみよう。すると、普通なら死んでしまうけど、なぜか死なない。さらに、画面からロックマンが消えている状態で、敵からダメージをうけてパワーを0にすると、無敵になっているのだ。

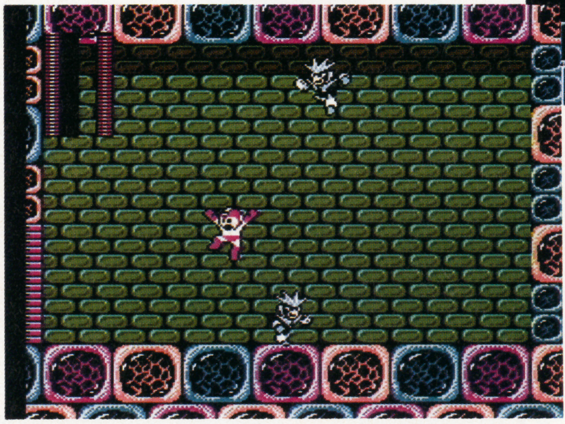
弾はだせなくなるが、特殊攻撃は使用可能で、敵に当たっても大丈夫。ボスまでラクに行ける。



➡IIコンの右を押しっぱなしでプレイすると、ジャンプが高くなって、穴に落ちても死なない。

⬇このようにパワーが残っているときは、敵を誘導しながら穴に飛びこもう。IIコンの右を押したまま、Iコンの Ⓐを押すと穴から出られる!!





⬅成功すると、パワーゲージが0なのに、ロックマンが生きている。普通の攻撃はできないけれど、特殊武器、ラッシュは使用できる。でも、パワーアップアイテムを取ると、無効になってしまう!!

成功率	70%
入力時間	37.73sec
衝撃度	!!!
タイムリー度	5
役立ち度	A

表の見方

各裏技紹介の右下に載っている表は、その技についての細かいデータを表記したもの。一つ一つの詳しいことは、右側の大きな表で説明しているので、そちらを読んでください。

その他の、FC、PCなどの略語は、FC＝ファミコン、PC＝PCエンジン、MD＝メガドライブ、GB＝ゲームボーイ、GG＝ゲームギアとなっていて、新しく発売されたスーパーファミコンは、SFCと略します。欄外データバンクでは、ちょっと役立つ小技をのせていますので、こっちの方も必ず読んでくださいね。

成功率	100%	10回以上しっかりと技の確認を行い、成功した確率をパーセンテージで表わしている
入力時間	123.45sec	技を実行した時から、成功した時までを、タイム表記する。タイムは、1/100秒まで確認、記録する。
衝撃度	!!!	このゲームにこんなスゴい技があったのか！　ということを！の数で表記 多いほど衝撃度は高く、最高3つ。
タイムリー度	5	ゲームしている人が、時期的にどのくらい求めている技なのかを、5、4、3、2、1で表記。最高は5。
役立ち度	A	各技、知っていればどれだけゲームに役立つのかを表記。A、B、C、D、Eで表わし、最高がAで最低はE。

欄外データバンク

PC-桃太郎活劇…ゲーム最初の準備運動で残りタイムを1〜5にすると、おこづかいが100両から300両に増え、200両も得をする。

役立ちコマンドデータバンク

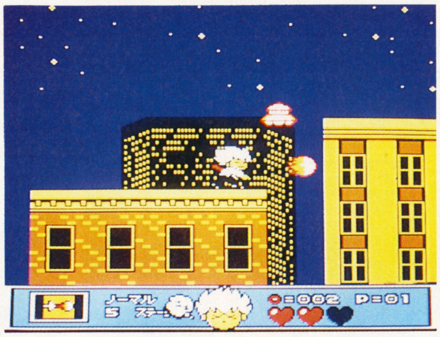
FC 悪魔城すぺしゃるぼくドラキュラくん

北海道・杉林大輔

7面までの全パスワードを大公開!!

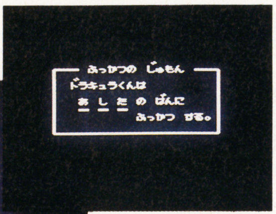
コマンド表
②やみよ
③くもり
④こさめ
⑤まなつ
⑥あした
⑦よあけ

タイトル画面でスタートを押し、「とちゅうからスタート」を選ぶと、復活の呪文を入力する画面になる。十字ボタンの上下で文字を選んで、表のコマンドを入れてスタートを押すと、2から7のうちの好きなステージからプレイできるんだ。この際、ドラキュラくんの妖気弾はちゃんとその面にふさわしいパワーアップをしているので、安心。ただし、ライフは3つ。ちなみに、1面の呪文は「つきよ」の晩だ。



↑「まなつ」の晩に復活すると、ステージ5、夜のN．Yから始めることができる。誘導妖気弾は撃てるし、コウモリ化もできるから、クリアするのはそれほど難しくない。

↓「よあけ」の晩に復活したドラキュラくんはステージ7に参上。エレベーターにすばやく乗り移るテクが必要な、強制スクロールの面。急いで跳ぶんだ!!



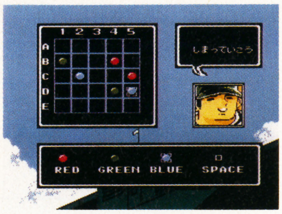
←ここで復活の呪文を入力する。間違えると、1ステージから始まってしまう。その時は速攻リセット!!

成功率	100%
入力時間	21.46sec
衝撃度	!!
タイムリー度	5
役立ち度	A

FC 水島新司の大甲子園

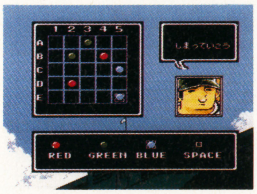
東京都・高野正明

特別試合のパスワードを公開しちゃうぞ



→難波高校OBとの特別試合。藤村甲子園の剛球がうなる!!

本当なら夏の甲子園大会で優勝しなければプレイすることのできない、特別試合2戦のパスワードを公開。まず1つ目は伝説の剛球投手、藤村甲子園のいる難波高校OB、そして2つ目は左のアンダースローからくり出すドリームボールを武器とする女性投手、水原勇気の東京メッツだ。



←特別試合その2は東京メッツ。水原勇気はもちろん、岩田鉄五郎、金太郎、国立といった、そうそうたるメンバーがそろっている。高校生がプロに勝てるのか？

成功率	100%
入力時間	29.52sec
衝撃度	!!
タイムリー度	4
役立ち度	B

PC エアロブラスターズ

兵庫県・安井英一

クレジット増減&サウンドセレクト

タイトル表示中に右、右、右、Ⅱボタンセレクトと入力

さらにもう一度、セレクトを押すと

タイトル画面表示中に左のコマンドを入力すると、残り機数を✚ボタン上下で0～9まで変えることができる。さらにセレクトを押すと、✚ボタン上下でゲーム中のサウンドを選曲し、Ⅰボタンを押すと、ミュージックスタート！

←9まで増やせる

↑効果音もあるよ

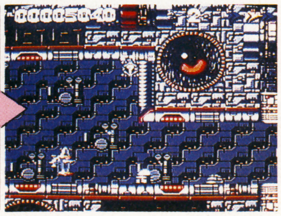
成功率	90%
入力時間	10.51sec
衝撃度	!!!
タイムリー度	5
役立ち度	A

PC ダブルリング

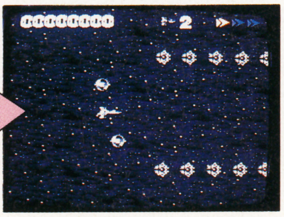
東京都・田辺　弘

ステージセレクト&バリア装備

1・1・9・2・2・9・6



7・9・3・10



タイトル画面でオプションモードを選び、サウンドテストで7・9・3・10すなわち「ナグザット」という順番に演奏させると、ビギナーにしかないはずのナグザットバリアがノーマルやエキスパートでも付くようになる。また、1・1・9・2・2・9・6という順番にすると、オプションの下にステージ数が出現し、全6面のセレクトが可能になるのだ。

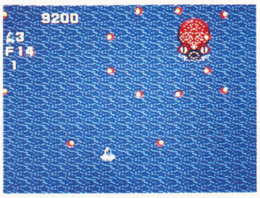
成功率	100%
入力時間	33.45sec
衝撃度	!!
タイムリー度	4
役立ち度	B

FC ガンナック

広島県・野口貴大

ラウンドセレクト&隠しステージ0面へ

❶CONFIG SYSを選び、サウンドテストにカーソルをあわせて、05にする。
❷エリアにカーソルをあわせて、左右を動かす。



↑3面のボスにもすぐ会える

タイトル画面で上のコマンドを入力するだけで、全8エリアを自由にセレクトできるのだ。さらに、もともとはデバッグの為のテストプレー用に作られた、エリア0の「星の星」という面にも行ける。ちなみに、この面をクリアすると、次はエリア1だ。

成功率	100%
入力時間	8.95sec
衝撃度	!!!
タイムリー度	5
役立ち度	B

欄外データバンク

FC-ぼくドラキュラくん…タイトル画面表示中に、上・上・下・下・左・右・左・右・B・Aと入力すると、変なメッセージがでる。

MD-フェリオス…普通にゲームをするとクレジットは3だけども、スタートしてすぐにCABACABAと入力すると、9に増える。

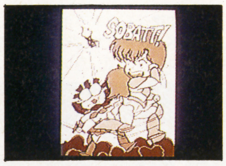
役立ちコマンドデータバンク

PC かくれ画面 ヴァリスIII

岡山県・花菱幸雄

今までの価値感がまったく逆転してしまう裏ストーリー

左のシーンでランボタン



↑ふざけんな!! と言いたくなるほどおマヌケなタッチだ!!

ヴァリスIIIには超ふざけた裏ストーリーが存在する。出し方は簡単。デモ画面で、チャムの父親が殺されたあと、グラメスのアップが出て右下に剣が差し出されたらランボタンを押すだけ。裏ストーリー開始だ。裏ストーリーの内容は、I、II、IIIまでの大まかなストーリー紹介。ロリコン氏の好きそうな三等身キャラがドタバタと登場してくる。

成功率	100%
入力時間	7.62sec
衝撃度	!!
タイムリー度	3
役立ち度	C

PC お金増やし 桃太郎活劇

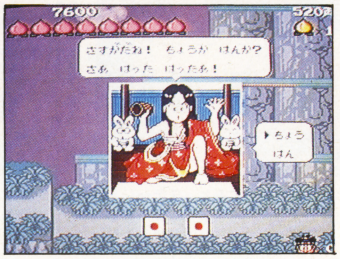
長野県・金築弘明

ばくちの出目が、一発で予測できる

持ち金を見、百の位が偶数なら丁、奇数なら半にかける

桃太郎活劇のばくちは、出目に一定の法則がある。ばくち場に入ったときの、自分の持ち金がポイント。百の位を見るだけで、左のとおり丁か半かが解析できる。ちなみに0は偶数だから、お金がないときなんかも丁が出てくる。

↑賭けたあとではなく、ばくち場に入ったときの金額だ。ちなみに、この場合なら丁にかける

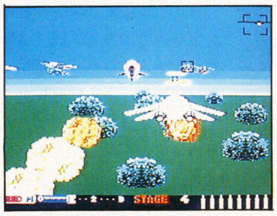


成功率	100%
入力時間	13.23sec
衝撃度	!!
タイムリー度	3
役立ち度	A

PC バグ アフターバーナーII

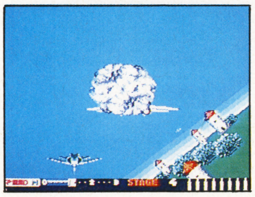
愛知県・大島修

BGMが終了してしまい、残すは効果音だけ



↑I～4面、II～14面でしかできないので注意

イマイチ使える技ではないが、なんとなくユニークな技だ。ゲーム中にセレクトボタンでポーズをかけ、そのまま4分程ひたすら待とう。そうすると音楽が終わってしまい、ゲームを再開しても効果音のみのさみしい展開となってしまう。部屋をしーんとさせてからやれば、さみしさ倍増…。



←効果音はわりと効果的にひびきわたる。しかし、こんなことのためにポーズをかけ、音楽が止まるまでじーっと待っているというのも、わりとまぬけ

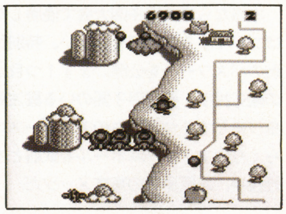
成功率	100%
入力時間	242.14sec
衝撃度	!
タイムリー度	4
役立ち度	A

GB コマンド ツインビーだ!!

山口県・服部光一

コマンド入力で、分身がオプションに変身する

↑ゲーム中一回しか使えない。魂を取っても、分身としてしか復活しない。ザンネン



分身ベルを取ったらポーズ、上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓑ、Ⓐ

やはり発見された、お約束コマンド。実は分身をオプションのようにしてしまうものだった。分身を取ったあと、ポーズをかけて右上のコマンドを入力するだけでOK。分身は本体へ戻る動作をしなくなり、まるでドラクエのパーティーのように後ろについてきてくれる。横に広がれるので、攻略が楽。ただし、1人プレイのときしか使えないので要注意。

成功率	100%
入力時間	7.07sec
衝撃度	!!
タイムリー度	3
役立ち度	B

FC 面セレクト マジック・ジョン

広島県・幾田貴之

面セレクト、BGM・効果音チェック、盛りだくさん

なかなか難易度が高く、苦労している人も多いだろう。しかし、ステージセレクトなどのコマンドが発見されたので安心だ。タイトル画面のときに、下のコマンドを入力しよう。右の画面になったら成功。上から面セレクト、デモ画面コレクション、BGMセレクト、効果音。特に面セレクトは1-1、1-2など、細かく選べるので重宝。

←✚ボタンでセレクトしてからAボタンで決定

タイトル画面で、Iコンの✚ボタンを上、上、下、下、左、左、右、右の順に押し、スタート

成功率	100%
入力時間	4.02sec
衝撃度	!!
タイムリー度	4
役立ち度	B

MD コンティニュー ストライダー飛龍

大阪府・中橋誠

超難解ゲームにコンティニューがかくされていた

A、C、B、C、Aと入力し、スタート

↑コンティニューはほんの3回ぽっち。ちょっと苦しいかな…

非常に難易度が高いことで名を馳せているストライダー飛龍。コンティニューもなく、初心者を拒むような態度が上級者を喜ばせているだろう。しかし、いくら上級者と言えど、コンティニューはほしい。そんなとき、デモ画面中に右のコマンドを入力してみよう。コンティニューが3回だけついてくる。たったの3回と言わず、クリアへの足掛かりとしよう。

成功率	100%
入力時間	57.94sec
衝撃度	!!
タイムリー度	4
役立ち度	B

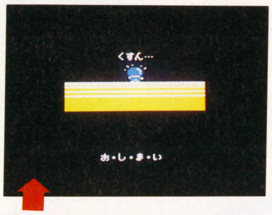
役立ちコマンドデータバンク

FC ドラえもん

東京都・本間一博

もうひとつの悲しいエンディング!?

ゲームをスタートすると、すぐにドラえもんが登場してプレイヤーに話かけてくる。このときの、「いっしょにみんなを助けに行ってくれない？」という質問に、４回「いいえ」を選んでみよう。何もしていないのに、ゲームオーバーになって最初からやり直しになってしまうのだ。



←ドラえもんの哀愁ただようエンディング？ 画面が見られる

➡ゲームスタート直後、ドラえもんが質問してきたら

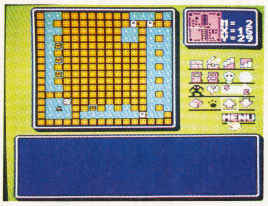
左の画面で、４回いいえと答えると

成功率	100%
入力時間	11.16sec
衝撃度	!!
タイムリー度	3
役立ち度	D

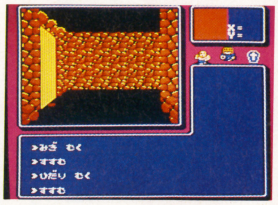
FC ダンジョンキッド

栃木県・大内智

ハマリのダンジョン製作法！



←MAP製作画面でスタート地点を消し、リセットボタンを押してゲームスタート!!



←一見、フツーにゲームをしてるように見えるけど、ハマって一歩も動けない

EDITモードを選び、MAP製作画面でスタート地点を消す。次に必ずリセットボタンを押し、タイトル画面に戻ったら、あとはフツーにゲームを始めるだけ。とりあえずプレイすることはできるけど、ハマって動けなくなったりする。キミの作ったゲームを友だちに遊ばせるとき、この技を使うとビックリするので、試してみるとおもしろいかもネ！

成功率	80%
入力時間	66.35sec
衝撃度	!!
タイムリー度	3
役立ち度	D

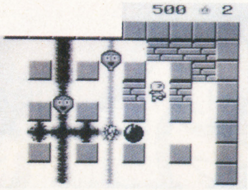
GB ボンバーボーイ

宮城県・堀内広志

ステージ1からいきなり最強装備！

ボンバーボーイ、ボンバーマンモードのうちボンバーマンモードを選び、パスワードを選ぶ。選んだらパスワードを BOBAMNHIMNCPPCIHIHAFと入力すると、ステージ１から始まるけど、ボンバーマンの装備が最強になっている。

こつこつそだてていくのがめんどうな人や、早攻で50面をクリアしたい人にオススメの技だ。



↑パスワードを上のように入力する。一字一字ていねいに入力していこう

➡ステージ１と表示されるがゲームが始まるとこのスゴさ！

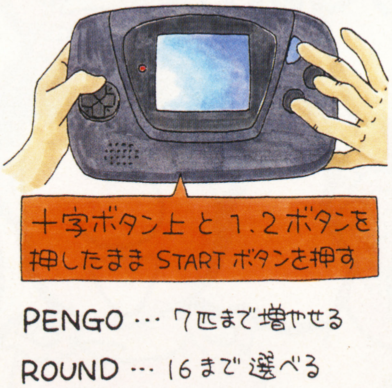
成功率	100%
入力時間	43.37sec
衝撃度	!!!
タイムリー度	4
役立ち度	A

GG ペンゴ

広島県・酒井幸二

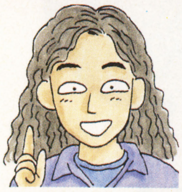
ペンゴ増殖&セレだッ!!

ゲームギアソフトの技を初紹介。ペンゴの面セレクト＆人数増やしという、とってもお得な技だ。タイトル画面で✚ボタンの上と１、２ボタンを押しながらスタート。面セレクトと人数設定のオプションモードになる。



成功率	100%
入力時間	2.76sec
衝撃度	!!
タイムリー度	4
役立ち度	A

今月の総評



さて、今回の役立ちコマンドデータバンク、いかがでしたか？ どれもみな、グレードが高くて役に立つお得な技を揃えたつもりです。まあ、中にはお笑い物や本当のバグといったゲームの役には立ちそうもない物もありますが、珍しさという点ではエリートクラス。そこはご愛嬌ということで、みな様に笑っていただければ幸いでございます。

対応ハードも、コマンド内容もバラエティーに富んだ今回。しかも長く使える技ばかりをピックアップ。永久保存版としてファイルしていただければ、これまた幸いでございます。

欄外データバンク

PC-ヴェイグス…電源を入れてからタイトル画面がでるまで、✚ボタンの左下とセレクトを押していると、コンティニューが可能。

「バグボーイクラブ」にかわる投稿ページ、ついに登場！

それは…BUGBOYCLUB SUPER!

バグボーイクラブスーパー

キミたちの戦いをフォローする三人の戦士たち

うたう戦士　かねこ

体は小さくても正義感は人一倍！カラオケという利器を使って、歌を歌うのを得意とする。わかりやすいギャグ、そしてダジャレに理解がある。

ローン戦士　くろす

なかなか勇敢な戦士なのだが、すぐに新しい武器・防具を買ってしまい、ローンに追われているのが欠点。バカバカしいギャグに理解がある。

大食い戦士　原口

体が大きく、力も強い。ただ、人の何倍もの食料を食わなくてはならないところが玉にキズ。ちょっとマニアックでキレのいいギャグに理解がある。

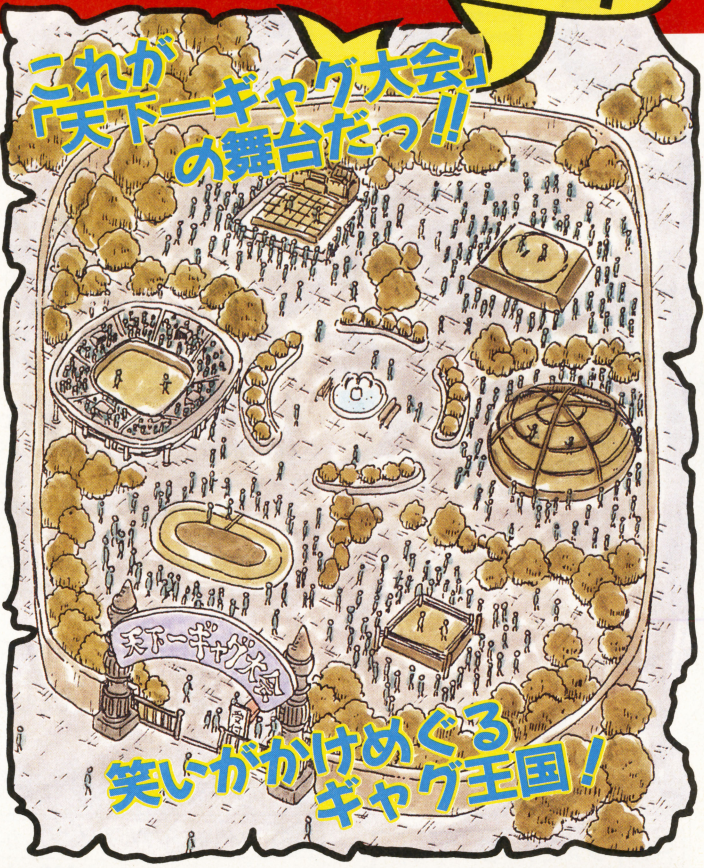
BUG·BOY·CLUB SUPER!の世界

STORY

遠いはるかな南の海に、ギャグ王国という、人々から笑いのたえない平和な国があった。

そこに住む若者たちは、日々、他人に負けないギャグのセンスを身につけようと精進にはげんでいるのだ。

そこへこの島の創世記にギャグ王者として君臨した、三人の戦士が復活したっ! そして後継者を育てるべく、ギャグの力で優勝者を決定する、「天下一ギャグ大会」を開くことになった! さあ、キミも大会に出場してギャグの天下一を狙えっ!!



投稿システムの紹介だぞっ!!

「天下一ギャグ大会会」で勝利しよう

「天下一ギャグ大会」に出場するキミは、投稿戦士の一人となり、毎月の投稿ブロックにギャグを送るのだっ!! そして、伝説の三戦士がそのギャグをキビシク、かつ暖かく判断するっ! 三戦士に認められ、ブロック内に掲載されたなら、数ポイントの経験値を得られるぞ!!

そのギャグ発表を続け、経験値を毎月ためよう! 半年の間に一番経験値をためれば優勝というわけだ!!

毎月6つのブロックに挑戦するのだ

投稿ブロックは毎月6つあるっ! まんべんなく挑戦するもよし、得意ブロックを重点的に攻めてもいい!

投稿戦士の得られる経験値は、各ブロックの難易度により差があるぞ。

各ブロックで最高に面白いハガキには最優秀賞、最優秀にもれたけど、注目に価するハガキには会心の一撃賞が与えられ、余分に経験値を得る。

レベルを上げて、特典をもらおう!

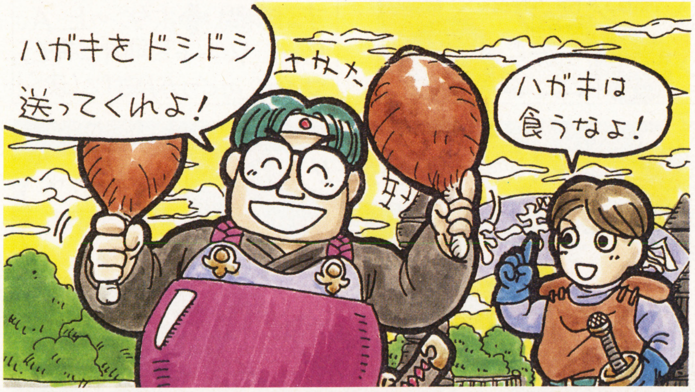
「天下一ギャグ大会」、その半年の長丁場を切りぬけ、見事優勝者になった者には、伝説の三戦士から豪華プレゼントが贈呈されるのだ!

また、経験値をためていくごとに投稿戦士のレベルが上がるぞ! 右にレベルアップに必要な経験値を示しておいた。レベルアップごとにも賞品がプレゼントされる予定だ! くわしいプレゼント内容は次号で発表! 楽しみに待てっ!!

さあ、我こそは「天下一ギャグ大会」の優勝者にふさわしい! と思った人は、次からのブロック案内をよく読み、ハガキを送ろう! 戦いの幕はいま、切って落とされた!!

これがレベルUP表だ

LV	POINT
レベル1	1ポイント
レベル2	5ポイント
レベル3	10ポイント
レベル4	30ポイント
レベル5	50ポイント
レベル6	80ポイント



ブロック 1 告白の時間

キミだけの考えをコッソリ教えて！

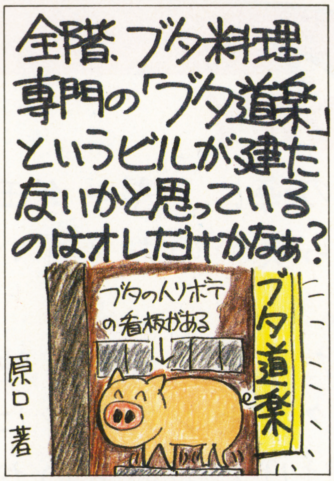
おハガキの例

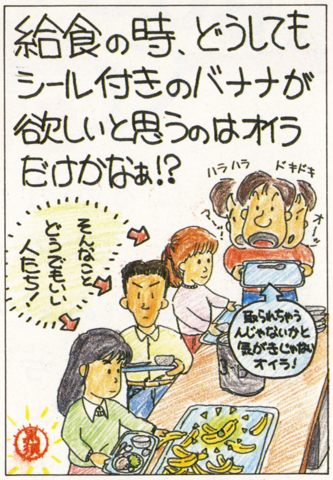
さあ、まず最初のブロックだ！　なかなか人はわかってくれないんじゃないかと、ひそかに不安に思ってる自分の考えを、思いきって告白してみよう。それでも、「いや、ボクと同じように考えている人もこの世の中にはいる！」という希望も含んでいてほしい。

書きかたとしては、「〜〜だと思っているのは私だけでしょうか」というパターンが適当だぞ！　でも、もちろんパターンにあてはまらない書き方も歓迎だ！

文章だけの投稿でもＯＫだし、上のようなイラスト入りのハガキを送ってくれてもいい。

とにかく、告白とはいえ、笑わせてくれるものを期待しているぞっ!!　自分の感性に自信を持って、どしどし送ってくれ!!





〈文章例はこれ！〉

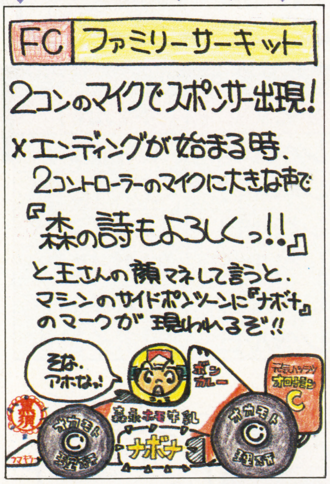
●人の顔などにニキビができていると、つい、つぶしたくなる衝動にかられてしまうのは私だけでしょうか。

●登山が好きで、よくいろんな山の頂上に登るのですが、なぜか上から見られている視線をいつも感じてしまうのはオレだけかなあ。

●ホラー映画の上映中、意味なくエッチシーンの出てくるときがありますけど、あれが自分には理解できない！　恐がっていいのか、ニヤついていいのかわからないぞ！

●かまやつひろしさんって、背広が似合わないと思うのですが。

●蚊取り線香の灰が、きっちり円を描いているとうれしいのは僕だけかな？



ブロック 2 こんな裏ワザって

あったら笑える裏ワザを考えよう

おハガキの例

続いては、キミの勝手に考えたウソ裏ワザを送ってもらうブロックの登場だっ！　平成３年にもなると、世に出ているゲームソフトも膨大な量になっている。でもなかなか笑える裏ワザってないよね。　キミがゲームをやっていて、「ここでこんな裏ワザがあったら笑うなあ」とか「この場面でこうなったらマヌケだな」と思うところがきっとあるはずだ！　そういった、笑える裏ワザを大募集するぜっ！

送りかたとしては、文章だけの投稿でもいいし、イラストを加えた投稿でもよしっ！　イラストを加えてくれたほうが、わかりやすくていいかも。

載せるコツを教えるとドラクエシリーズやマリオシリーズなどの有名ゲームを狙うよりは、ちょっとマイナーなものを選ぶといい！　有名ゲームだと似たようなギャグが集まってしまうかもしれないしね！　でも、あまりにマイナーなゲームだと共感を得づらいので、これもまた考えなくてはならないぞっ！　有名ゲームで新しいパターンのネタを考えられればベストかな？

文章は本当に裏技を説明するような、断定的文章で書いてきてくれっ!!

〈文章例だぞっ！〉

●『マリオ３』で、マリオがタヌキマリオになった時、Ａボタンを連打するとマリオがいきなり服を脱ぎ出し、全裸になる。

●『ドラえもん』のタイトル画面で、セレクトボタン、Ａ・Ｂボタンを同時に押し、スタートすると、ジャイアンが歌うサウンドテストが聞ける。

●ファミコンのリセットボタンを逆立ちして2500回押すと、ＳＦＣ（スーパーファミコン）になる。

!6つの投稿ブロックを撃破せよ!!!

ブロック 3 ザ・形容塾

笑っちゃうもののたとえをひとつ

投稿例だっ

自分で考えた、新しい形容の言葉を送ってもらおうという、投稿ブロックだっ! 書き方は「〜のような〜」というパターンで送ってくれるといいぞっ!
また、投稿時の注意だけど、必ず自分で形容する言葉のテーマを設定してほしい! ハガキの裏の頭に〝テーマ=「○○○○」〟と入れてくれよっ!! くわしくは右の投稿例を見てくれ!
形容のテーマは、うれしさや悲しさなどの、人の感情に関わるものが中心。けれども、それ以外のテーマでもオーケー。とにかく「このたとえは言えてるなあ」と思えるものをジャンジャン読ませてくれるとウレシイ!!
攻略法としては、ありがちギャグを先に考えるといいぞ! そのギャグに合うような形容のテーマを後でくっつける方が考えやすいぜっ!!
とにかく、右の投稿例を読んで、書きかたのコツをつかんでくれっ!!

〈テーマ=「うれしさ」〉
●体重計に乗った後、一発で針のゆれが止まったときのようなうれしさ。

●渡されたレシートの文字の色が妙に濃かったときのようなうれしさ。

〈テーマ=「腹立たしさ」〉
●鼻歌の続きを他人に歌われてしまったときのような腹立たしさ。

〈テーマ=「気まずさ」〉
●全校集会で礼をしたあと、自分だけ早く頭を上げてしまったときのような気まずさ。

〈テーマ=「運の良さ」〉
●辞書をパッと開いたら、いきなりHな単語が目に入ったときのような運の良さ。

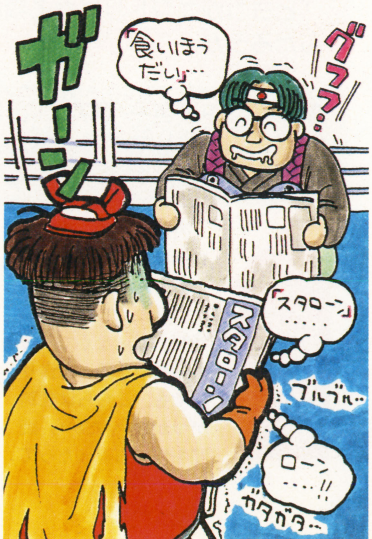
というわけで、イラストも添えてくれるとウレシイ! ヨロシクたのむぜっ!!

ブロック 4 あおりでインパクト

一発ギャグをデカイ活字で

投稿例さっ

長く文章を書かなきゃならないギャグは苦手! スパッと一発ギャグで決めたい! という人のためのブロックだぞっ!!
とにかく、くだらない一言ギャグを書いてきてほしいっ! 内容は基本的にスポーツ新聞を意識して、芸能・スポーツを中心に。もちろん関係ないテーマでもOK!
見せかたは、スポーツ新聞の見出しのように、ドーンと大きい活字で見せるっ! だから見た目でプッと吹き出しちゃうような単語を選ぶのが重要だ。
考えかたの基本は、「こんなアオリが一面トップだったら笑うなあ」という感じで。ホラでもいいし、ダジャレでもいい。とにかく笑えりゃ何でもいいのだ!!
さあ、一発ギャグをかまして、笑わせてくれいっ!!



久保田利伸、実はサル

笑点イン・東京ドーム決定

イタリア長介

BUG・BOY・CLUB SUPER!の

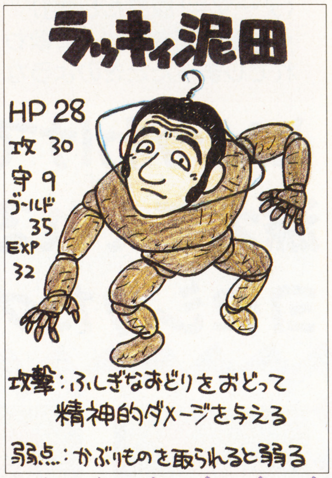
ブロック5 敵キャラさんいらっしゃい

有名人を敵キャラにしよう

もしも有名人が、RPGの敵キャラ（モンスター）だったら、ということを想像してくれっ！　そして、どんな特徴があるかを考えるのだ！　また、どんな攻略法があるかも添えるといい。

あつかう有名人は、タレントでもスポーツ選手でも誰でもいいぜ！　特徴がハッキリしていれば、物体でもいい。

書きかたは、RPG攻略本によくあるモンスター百科らしい文章で。文章投稿だけでも、敵キャラのイメージイラストを添えたものでも、どちらでもかまわないぞっ！　文章はあまりだらだら突っこみすぎないで書くことがコツだぜっ!!



攻略法・小型の豆型弾を口へ向けて弾つと「んがぐぐ」と飲みこむ。

おハガキの例

〈文章例はこうだ〉

【女帝サザーエ】（サザエさん）
特徴・HPが異常に高く、少々の攻撃には"陽気"でかわす。

【エンラク大王】（三遊亭円楽）
特徴・どんな攻撃を受けてもガハハと笑う。たまにヤマダという手下を呼び、勇者の武器・防具をすべて取り上げさせるぞっ！

【ブレンビー】
特徴・ダメージを受けてもグラつかない。しかし、攻撃はとってもファジー（あいまい）なのだ！

ブロック6 知りあいの疑問

他人の考えはオモシロイ

他人の考えほど面白いものはない！　ということで、自分の身近にいる人が思っている疑問を報告してもらおうというブロックだっ！　その疑問がいかに笑わせてくれるヘンなものであるかが選ばれるポイントになるぞ！

このブロックの特徴は、友達でも親でもいいから、とにかく知り合いの考えを投稿してもらうってところ！　自分にはない発想の発見につながる、とても知的なブロックとも言えるぞ。

書くときには、必ず知り合いの誰が言った言葉かを明記してほしい！　名前や年齢、自分との関係もできれば添えてくれっ！　ただ、本人のプライバシーのこともあるから、投稿するときには、必ずネタを提供してくれた人の許可を得ておこうぜっ！

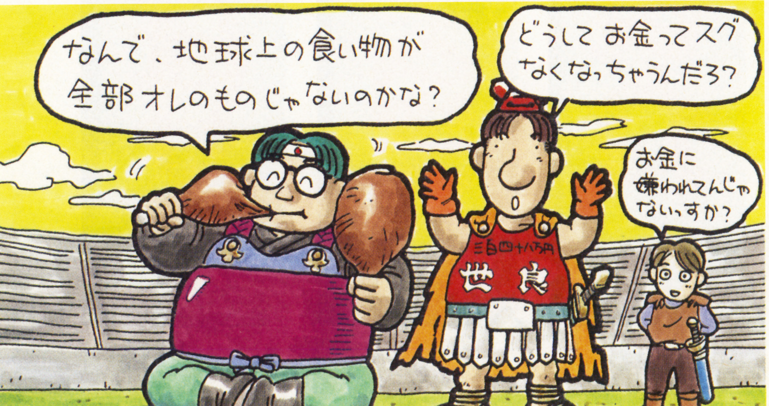
投稿例は右に4本挙げておいたっ！　これを参考にして、書き方の雰囲気をつかみ、どしどし知人の疑問を採集してくれっ!!

●中村タケ（72歳・祖母）の疑問です。
「魚って、ハナクソをどうやってほじくるんだろうねえ。不便だね、あの手じゃ」

●今年で48歳になる父、吉田真司が言った疑問。
「どうして硬式のテニスボールは、みんなカビを生やさなきゃいけないんだ？　オイオイ」

●弟の田中和夫（8才）がこんな疑問を言ってました。
「ヒヨコがニワトリになる瞬間って、どうしたら見られるんだろうか」

●友人、中沢啓一（17才）の疑問。
「なぜ、転校してくる奴はみんなイヤな奴なのに、転校して行く奴はみんなイイ奴なんだろう」



たとえばこんなの

突然だけど、このブロックの攻略法をそっと教えちゃうよ！

実際に「知り合いの疑問」じゃなくて、他人の名前を語った作り話でも、こちらは判別がつかない。だから、疑問を作っちゃったって一向にかまわないわけだ。それでも、独自の「発見」、「視点」がないとなかなか難しいけどね。

考えやすいのは「勘違い」ネタを応用しちゃうパターン。例えば、『自分はその昔ちょんまげをのりまきだと思っていた』というネタがあれば、『どうして江戸時代の人は頭にのり巻きなんか巻いてたんだろう』という風にね。

6つの投稿ブロックに挑戦しよう!!

初回特別㊙攻略ガイド

キメテは想像力と観察力

みなさん、BBCがスーパーになって帰ってきました! 私はうたう戦士こと、かねこです。内容も新しくなって気分一新! ということで、第1回特別記念としてですね、私がこのページの㊙攻略ガイドをお届けします。一読しておいてソンはないと思いますよ!

まずは、基本的に載りやすい投稿のコツ!

●絵や字はヘタでもかまわないから、ていねいに、見やすく書く。

●ハガキは載るまでに1カ月はかかる! だから、ネタは〈思いっきり新しいもの〉か〈時間がたっても古くならないもの〉を選んで出すようにする。

●下手な鉄砲も…という通り、大量に投稿するのもひとつの手。選ぶ方も人情ってものがありますからね。

●すぐに思いついたネタは、時間をおいて、見直してみる。つまり、すぐに思いついちゃうようなものは、他人も思いつきやすいということ。ひとひねりするなどして、他人が考えつきそうもないネタを送ろう!

とまあ、思いつくまま並べてみました。これを守ってハガキを出すだけで、グッと採用率が高くなるハズ。お試しあれ。

さて、このBBCスーパーに限って言えば、かなり観察力や想像力を問うコーナーが多いです。だから、いかに普段、いろんな物を見て、「これは面白いよなあ」とか「これってマヌケだよな」と感じられるかが大事。

こういうのって慣れちゃうとどんどん発見が増えて面白いですよ。

また、「もしもこうだったら」という想像も慣れておくと便利。気をつけたいのは、想像にハマりすぎることね。こうなっちゃうと、選者の共感が得られなくなる可能性があります。これを防ぐには、友人にそのネタを見てもらい、反応を見るのがよいでしょう。

字数がつきたのでここらへんで。皆さんの健闘を祈ります!

「天下一ギャグ大会に参加する戦士の心得
キミはハガキを送るのみ

参加戦士募る!

さあ、ここまで読んできて、ハガキを出したくてウズウズしているキミ!! さっそく送っておくれでないかいっ!!

ハガキの表には、住所・氏名(ペンネームの人はペンネームも)・年齢をハッキリ書いてくれっ! また、どのブロックに出したハガキかがわかるよう、ブロック名も書くんだぜっ!

申し訳ないけど、整理の都合上、ペンネームは10文字以内に設定してほしい。 よろしくっ!!

筆記具は水に流れないペンを使うのがベスト! えんぴつ書きはハガキをそのまま載せるには薄すぎるので注意。

そして、このバグボーイクラブ・スーパーはカラーページ! (見ればわかるか) ということでイラストを送る人はなるべくカラーで。ま、今までのBBC読者だったら、黙っててもカラーで送ってくれると思うけどね!

また、6つの投稿ブロックにあてはまらない、おたよりや新コーナー企画なども送ってくれるとうれしいぜっ!!

さあ、今までファミコン必勝本を読んでいた人も、初めて読む人も、今なら最初から「天下一ギャグ大会」に参加できるチャンス! スタートダッシュをかけるのは一体、誰だっ!?

ハガキのあて先

41 〒102
東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局『HIPPON SUPER』
BUG・BOY・CLUB SUPER!
「各ブロック」の係

どんどん参加しちゃって下さい

第14回

神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

女怪／飛龍編

by 建部伸明

勇者は死に場所を、炎荒れ狂い、毒の牙光る、洞窟の中に選んだ

妖魔グレンデルが討ち倒されたことにより、鹿角殿（ヘオロット）では、ひさしぶりに宴が開かれた。ベーオウルフには、王から莫大なる報奨がたまわれた。

みな、館の中央に鎮座されたグレンデルの片腕をながめつつ、酒を呑み交わし、これまでの悪夢の日々を忘れ去ろうとしていた。

館の戦士たちは、眠りに落ちた。そして何人かは、永遠に目覚めなかった。

真夜中、断末魔の叫びとともに、鹿角殿はふたたび血に染まったのだ。駆け寄った人々が見たものは、もと人間の残骸だった。館の中央にあったはずの「グレンデルの片腕」は、どこにも見当たらない。生き残りの兵士が言った。

「腕を取りに来やがった。とてつもなくデカい、化けもんがよう。人質を取りやがって、どうにもならなかったんだ、くそっ」

怪物は人質を盾に、館を抜け出した。しかもその姿は、確かに女の形をしていたのだという。王は舌打ちした。

「しもうた。あやつに母親がおったか」

情愛深いグレンデルの母親は、死んだ息子の腕を取り戻しに来たのだ。勇者ベーオウルフは言った。

「おなげきなさいますな、親愛なる君。わたくしめがグレンデル同様その女怪めを討ち取り、鹿角殿なる黄金の館に、平安をもたらしましょう」

彼らは、グレンデルの沼に向かった。沼岸には、人質に取られた貴族の首が、かかげられていた。沼の水は熱き毒の地によって煮立ち、水蛇、海蛇のたぐいがとぐろを巻いていた。

ベーオウルフは蛇たちを射殺し、鎖鎧を着込むと、恐れを押し殺しながら沼に飛び込んだ。

沼では、グレンデルの母なる女怪が待ちかまえており、ベーオウルフの襟首をむんずとつかむと、沼底の自分の館へと引きづりこんだ。

そこは、空気に満たされた不思議な空間だった。ベーオウルフは、朦朧とした意識の中で、床にグレンデルの死体が転がっているのを見た。

じっくり観賞している暇はなかった。女怪が、毒の爪でつかみかかってきたからだ。

ベーオウルフははね起き、剣をたたきつけた。しかし女怪の皮膚は、何ごともなかったかのように、ゆうゆうとその刃を跳ね退けた。この化け物にも、刃物は通用しないのか？　彼は剣を投げ捨て、つかみかかった。だが、子を失った母親の膂力は、想像以上だった。

女怪は勇者を床に叩きつけ、馬乗りになると、剣を突き刺そうとした。ベーオウルフの鎧は、かろうじてその一撃を弾いた。

勇者は、館の隅まで転がった。希望はまだ、捨ててはいなかった。彼の視界の端には、壁にかかった大剣が映っていたからだ。その剣はまさしく巨人でなければ扱えぬほどの大きさで、刃には波紋があり、魔力秘めたルーンが刻まれていた。

女怪が襲いくる。ベーオウルフは脇へ飛んでさっとかわし、壁の剣をつかんで一気に振り下ろした。鈍い衝撃とともに、怪物の肩口から血が吹き出し、背骨の砕ける音が腕を伝わってきた。女怪は倒れ、それきり何も起こらなかった。

ベーオウルフは、勝利したのだ。これが、若き日の冒険譚である。

さて、腕を取り戻しにくる魔物の話は、日本にも『羅生門の鬼』の伝説として残っています。ケルト伝説の『マビノギオン』でも、目に見えぬ魔物を切ったら、腕だけ残して消えていったという話があります。

切られた腕と、魔物（鬼）というのは何やら不思議な因縁があるようです。データが少ないので確かなことは言えませんが、どうやら魔物たちの魔力の根源は腕にあって、腕を切られると、以前ほど魔力を発揮できないようなのです。

では続いて、ベーオウルフの晩年の話に移りましょう。

勇者は莫大な宝物とともに、祖国に帰った。しかし祖国は、引き続く戦に荒れ果て、王も王子も、命を失っていく。ベーオウルフはやむおえずして王となり、50年その地をおさめた。

齢70を越えたベーオウルフの前に、最後の試練が訪れた。一人の盗人が、飛龍のもとから宝を盗み取ったのだ。怒った龍は炎を吐き、町を襲い、宝を捜し回った。しかしだれ一人、龍を討ち倒そうという勇者は現れなかったのである。

ベーオウルフは老骨にむち打って、12人の部下とともに、龍の洞穴に飛び込んだ。しかし牽制をするはずの部下たちは、みな龍の姿を見たとたんに逃げ出してしまった。ただ一人、忠実なるウィーラーフのみが、老王を助け、戦った。

ウィーラーフの盾は、すぐ燃えて役に立たなくなった。ベーオウルフは、燃えざる鉄の盾に部下を隠し、懇身の一撃を龍の頭にみまった。しかし、この時ばかりは彼の30人力が災いした。剣は折れてしまったのだ。

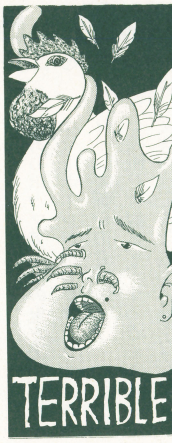
次の瞬間、龍は老王の肩口に牙を突き立て、その血の美味を楽しんだ。ベーオウルフの全身に毒がまわり、意識が混濁した。ウィーラーフは我を忘れ、炎で自分の手が焼けることなどかまわず、龍の腹に剣を突き刺した。龍の力が、一瞬弱まった。最後の気力をふりしぼり、老王は腰に下げたる予備の刀を取り、龍をまっ二つにかき切った。そしてその満足の中で、死んでいったのである……。

イラスト／田中 光

田尻の電脳遊戯日記 TV GAME DAYS

●新連載第1回　●by田尻智（ゲームデザイナー）

これが僕の日常なのです…



○月●日。ゲームフリークでは、このところずっと、来年春発売予定の新作「ジェリービーン」のキャラクターを制作している。知ってる読者もいるだろうが、十月に、雑誌などで、画面写真を発表した。実はあの写真は、僕のチェックを受ける前にマスコミに出てしまったもの。僕が言うのもなんだが、アレはすごかった。雑誌の写真を見て、僕自身驚いた。特に、妙にリアルで、おどろおどろしたニワトリが飛んでる写真！　ほとんどオカルト。杉森（ゲームフリークのキャラクターデザイナー）が描いたソースキャラクターは、もっとかわいかったのに…なんでだ。

イメージがずれた原因は、わかっている。制作当初、ドッター（ソースキャラクターをドット絵に描きなおすひと）を、スタッフでない者に頼んでいた。そのドッターが勝手に描きなおしたのだ。結局、それは僕のイメージと違うので、こっちで作りなおすことにした。で、やはり長年一緒に組んでいる杉森建にやってもらうのが一番いいと思い、いま彼がドット絵もすべてデザインしなおしている。グラフィックの量が多いので大変だが、とみさわ昭仁氏にアシスタントについてもらった。これで最終的には、キュートなグラフィックのゲームになるだろう。

○月●日。エイプの伊豆旅行に糸井さんに招待していただいた。総勢三十人ばかりで、バスで伊豆の温泉へ。なんと参加メンバーは、ムーンライダースの鈴木慶一さん、任天堂の方々、チュンソフトの中村光一さん、宮沢りえちゃんら、錚々たるメンバー。美術館見学というシブいイベントから、モノポリー、麻雀大会、ソフトボール大会、ミカン狩り、本当にみんなと一緒にいるだけで楽しい。素晴らしい旅行だった。

○月●日。会社では、みんなFMのJ-WAVEを聞きながら仕事をしている。音楽中心の番組はいい。しかし、あの数分おきにながれるジングルは、もうちょっと控えてほしい。そう思ってるのは僕だけではないはず。一曲かけちゃ「ジエジジエ、ジエィウエーブ！」そんな言わんでも、わかってるってば。

○月●日。銀座の映画館へ出掛け、『ファンタジア』を観た。この偉大な映画を観るのは初めてではないが、何回観ても、心にジーンとくるものがある。とても五十年前の映画とは思えない、細やかで情感あふれるアニメーションだった。

そして、僕は悲しいのでもなく、美しいものを観て涙を流す、非常に貴重な体験をさせてくれたウォルト・ディズニーに、心から感謝する。いつか、あなたの作品のように素晴らしいゲームを作れたら、と思います。

漫画は愛 I LOVE COMICS

●新連載第1回　●by成沢綾子（漫画家）

イライラの原因はうず高く…

最近なんだか不機嫌なのは、天皇賞でオグリキャップがボロ敗けしてしまったからでも、どこに行っても、今は無きグループ『SHI-SYO NEN』のCDが売ってないからでも、タンスの中の夏物と冬物の衣替えが未だ途中だからでもない。

『―なんでこんなにマンガの本が多いんだろうね。』

新婚にして新居、美しいはずの新たなる生活の場の整理が進むにつれ、新妻は何度も何度も夫に聞いた。

「半分はお前の持ち物じゃぁボケ。」という言葉を夫は飲み込んだ。妻へのやさしさ、というよりも、自らの手で小学生の時初めて買ったマンガ本だという『ドラエモン⑤』をいまだ大切に持っている物持ちのよさが、彼の口を開かせなかった、というのが正解であろう。

何故だか、夫婦そろってマンガが大好きである。出会いだってマンガがらみだったし、未だに、二人で出歩いたりする時はその散歩コースに必ず本屋が入っていて、家に帰った時には双方手に、2、3冊ずつ本を持っている。お酒が入っていると更に悲惨で（家の近所に夜おそくまで開いている本屋があるんだ。）手あたりしだいに、または目的を持って、『水島新司著・大甲子園』26巻ど－んなどという買い方を、これまた二人して楽しんでやってるんだから、コリャ本当にマンガ本はふえる一方なのだ。たとえば、雑誌にでてる様な美しい部屋にあこがれようとも、愛しいマンガの物理的な質量の前に挫折しまくっている。でも大切なマンガ本だもん。一冊一冊にすべて思い出がつまってて。絶対すてたり出来ないな。私やダンナが感じた、「すっげー」や「涙ポロリ」や「よじれるほどの大笑い」が20年分以上、つまってるかと思うとね。

「マンガ大好き！」ちょっとでもそんな事が伝わってくれると本当に嬉しい。「愛」のコーナーなのです。

第一回、白土三平著『カムイ伝』60年代ガロに連載されていた有名な作品なので知らない人は少ないと思うけれど、去年豪華本『カムイ伝』の発行が完了したので、ぜひ今一度美本で、白土三平の土のにおいを感じてもらいたい。自然界の弱者である小動物、仲間はずれの白いオオカミ、追われつづける「抜け忍」、そして自ら作った米を満足に食らう事無く搾取され死んでいく百姓たち。

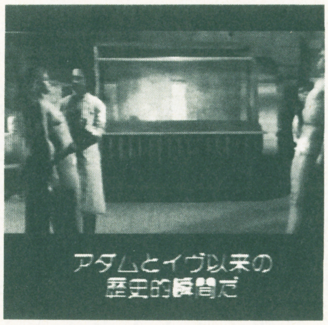
世の中が味けなくすぎて、小さな事ばかり気になる時、ちょっと元気のない時などに、全15巻どんと横に積んで読破してみてください。いつも忘れかけている「守るべき物（者）」を守るためにすべてを無げうつ」という力強さを、きっと思いだすはずです。

『カムイ』という名の叫びと共に。

怪物博物館・映画編 THE MONSTER MUSEUM

●第40回●フランケンシュタインの怪物　その2　by北枕獲

あのウォーホールのフランケン



新しい怪物博物館なんである。前回、リニューアルすると言いながら、実はちっとも変わってなかったりする…。とりえあず、このシリーズが一段落するまで、このスタイルで行こうってことになったのね。てなワケで、映画編、もーちっとお付き合い下さいませ。で、今回のお題は、コイツなのです。

悪魔のはらわた
FLESH FOR FRANKENSTEIN
製作総指揮：カルロ・ポンティ　製作：アンディ・ウォーホール　監督・脚本：ポール・モリセイ　出演：ジョー・ダレッサンドロ／モニク・バン・ボーレン／ウド・ギア
1973年　イタリア・フランス　97分
発売：ポニーキャニオン　¥14307

あのポップアートの鬼才アンディ・ウォーホールが創ったフランケンシュタイン映画なのさ。

映画だけ観ると、すっごくきれいで文芸作品と見まがうほどなんだけどね。内容はすっごいよ。

フランケンシュタイン博士の目的は、完全な人間を造ること。そのためには、完璧な男女の人造人間を造り、それを交配させればいいと、博士は考えた。で、墓場を荒らしたり、死体を作ったりして、部品を集めるワケだ。ところが、ちょっとした勘違いで、ホモさんの頭を移植してしまう。博士の思惑は外れ、思わぬ悲劇が…。

まぁ、この博士がとんでもないヤツで、実の姉さんとの間に二人の子供がいるわ、内蔵フェチで人造人間の腹ん中に手をつっこんでぐちゃぐちゃやりながら恍惚にうち震えるわ、はっきり言ってヘンタイなんですな。

今回は〝フランケンシュタインの怪物〟ってゆーより、〝マッドサイエンティスト〟だな。

美しい画面、美しいBGMの中で繰り広げられる、ぬとぬとホラー。さすがウオーホール…とゆーべきなんだろうーなぁ、うーむ。

ちなみに劇場公開時は、ラスト5分が3Dになって「飛び出す内蔵!!」で売ってたんだぞ。確か成人指定だったんで、残念ながら劇場では観てないんだけどね。

そうそう、この作品、サム・ライミの「死霊のはらわた」と混同してる人が、けっこう多いから、ビデオ屋さんやレンタル屋さんでは注意してね（死霊～も傑作だけどね）。

さぁ、あと1回、フランケンシュタインの怪物をやって…。その後は、どーなるんだろ？

電脳恐怖都市 ホラーは踊る THE SHORT SHORT HORROR

●第56回●「罰」by長谷川並一（ホラーコラムニスト）

振りかえるとそこには…

「よいか、けっしてうしろを振り返ってはならぬ。さもないと、おまえたちはずっと……」悪魔はにやりと笑った。

気がつくと私は洞穴の前に立っていた。穴の奥は墨を流したように真っ暗だ。見あげると、星ひとつない鉛色の夜空が重く垂れこめている。

いつのまにか、右手には百目ろうそくが火を灯している。その手に力をこめた私は穴のなかに足を踏み入れた。

「まっすぐ洞窟を下っていくがよい。ほどなく黄泉の国に着くであろう」耳もとで悪魔の哄笑が鳴り響いた。

目の前で闇が裂け、すぐうしろで閉じていく。ろうそくが照らす足もとのほかにはなにも見えない。ただ歩くだけだ。そう、妻に会うために。

半年前に妻は死んだ。癌だった。たった25年の生涯。あきらめきれない私は悪魔を呼びだした。この世でもっとも愛した妻に、どうしてもひと目会いたかったのだ。会えれば魂などいくらでもくれてやる、そう思った。

「ノルマは果たしておる。あと2千年は魂に用がない。だがせっかくの頼み、ボランティアで力を貸してやろう」ふた又の尻尾を振りまわす悪魔の姿がいつまでも目に浮かぶ。

何時間、いや何日たったのかもよくわからない。じりじりと地の奥深くへ向かう洞窟を伝って、ようなく黄泉の国にたどり着いた。桜色に頬を染めた妻が、私を出迎えてくれた。

――「さ、もう帰らなくては」甘いひとときののち、哀しそうな顔を隠しながら妻が言った。「ひと目という約束よ。洞窟の出口まで送っていくわ。でも、けっして振り返らないでね。でないとあたしたちずっと……」

ふたたび百目ろうそくを手にした私は、とぼとぼと現世へつづく洞窟を上がっていった。すぐうしろに妻の気配、忘れようもない匂いを感じながら。

私は生身の人間だ。いつ晴れることもない闇のなかを歩くうち、我慢がならなくなった。せめてもう一度、妻のあの顔が見たい。ちらりとでもいい。

絶望の叫びが洞窟のなかに響きわたった。うつろな眼窩に蛆がうごめく髑髏が、顎をがっくり落としている。腐臭が私の鼻をついた。振り向いた目の前に腐り果てた妻の亡骸が立っていた。私は気を失った。

気がつくと、洞穴の前に倒れていた。悪魔との約束を破ってしまったが、生きていた。ただ私は、それから二度とうしろを売り返らなくなった。

肩口に腐臭がただよっている。妻はまだ私のうしろにいるのだ。そして、これからもずっと。

鈴木みその

TVゲーム昔話

新連載第1回

昔話とはちーとも関係ない話になってしもた!!

♬ぼお〜やぁ〜、よいこだねんねしな。

むかしむかし、あるところに、ボンバーマンという若者がおったそうな。

ふだんはアパートに隠れておってな、時々ドカーンとやるのを楽しみに、せっせとバクダンをこしらえとったと。

パワーアップアイテムとかいうのを取るとな、ミサイルや火災放射も…

なんや？　あぶない？　ほんなら別の話にしようかね。

あるところに平安京エイリアンつうんがおったんや。

エイリアンは3万7千人もの検非違使をかいくぐり…

これもあかんか。いつの間にやら、へんてこな関西弁になってもうたけど気にせなや。

んー、ほたら、サッカーゲームの話をしまひょか。

キャプテン左翼

わかった、わかったて…そんな怒ることないやろ。もうやめるて、ホンマに。

昔話なんてタイトルつけるから、しゃべること思いつかへんのや。かんべんしたりいな。

最近やったらおもろいこと、ぎょうさんあったんやけどな。おまわりにつかまるわ、金しばりになるわで。

そうや、おまわりにつかまったんや、こないだ。ハハハハハ。

笑いごとやないな。うんうん。

ちょびっと飲みすぎてな。ベロベロになってもうたんよワシ。

ようおぼえとらんのやが、ふと気づくと他人の家の庭ん中入っててな。もちろん知らん家や。そこで庭石を、ぼーっと見とったんや。そのシーンだけはうっすらと思い出せるんやが、その後のシーンになると、両手をおまわりさんにかかえられとってな。なんでも家宅不法侵入とかいうやつ言っとったなあ。ハハハ。

ホンマ笑いごとやないで。

生まれて初めてパトカーっつうやつに乗ってまってな。自分では罪の意識てもんが、あんましないさかい、ちょっとうれしかった気がするなあ。

ここからが、ほとんどおぼえとらんのや。派出所に行った記憶が全然あらへんのや。不思議やな。

ふらふら歩いとって、気がつくと自分家の前におったんや。途中でおろされたんやろか。そうや、普通そういう酔っぱらいは、トラ箱ちう所にぶちこまれる言うやんか。

あいゃひょっとしてUFOやったんやないか。インプラなんとかいうのあるやろ。「おらあ、ぶったまげただよ」とか同時通訳入るやつな。

ま、なんにしても記憶がないっつうんは考える以上に恐いもんや。ワシの知り合いにも、朝気づいたら知らんベットで寝てたちう人がおる。トントントンと包丁の音がしておってな、見知らぬ女の人が料理かなんか作っとるんや。おそろおそろ布団めくると、なんとパンツをはいとらん。あん時は青くなったて松っつぁんが言っとったなあ。

平気やて、松っつぁんどーせこのページ見とらんから。

ま、めがねもなくしてもうたし、当分日本酒はやめとかんとな。

ん？　金しばりの話か。

あれも怖かったなあ。なんで知っとるんや、ワシが金しばりあったこと。ああワシ言ったか？　いかんこのところ記憶がホンマ怪しくなったわ。アルツハイマーかな…。アルツ鈴木て呼んでや。

そや、金しばりやがな。

こないだ、ジョンレノンの生誕50周年とかあったやん。おれ見ながらウトウトしとったんや。みょうに眠たい日でなあ。やたらのどがかわくねん。2時すぎに目えさますと、終っとったんでTV消して寝よ思ったんや。

今度は変に目ぇさえてもうてな。ドキドキするんや。今思っても変な感じやった。言うとくけど、ワシ霊なんてもんはほとんど信じとらんのや。UFOとかそんなもん、ホントはバカにしとるんや。

3時すぎにやっとウトウトしてきたら、なんかベッドがギシギシゆれとるん。船こぐように左右にゆらゆらすんのや。ワシうつぶせで寝てたんやけど、変やと思ったからふり返ってみようとしたんや。

その時や。

体動かへんのや。あっと思うたら、あんた、北側のマドからなんか入ってきたんや。バタバタ足音たてて部屋ん中動きまわっとるんや。ありゃおそろしもんでっせ。

あ？　どうせ夢やろってか。うん。ワシも今では気のせいかな〜って思うとるんやで、目はさましとったで。ベッドが動いた時も「右…左…右…」ってかぞえとったからな。割と頭ハッキリしてた思うぞ。

うん…話としては、おもろないとワシも思う。体が浮いて天井にぶち当たったやとか、マドに手の跡がビッシリついてたとかありゃ、大いばりで話でけるんやけどなぁ。ほんで、何年か前、この部屋で自殺したOLでもおったら、オチもバッチシ決まるっつうもんや。

3歳くらいの女の子が浮いとった、言ったら恐いなぁ。そういう話にしとこか。話は恐いほど面白いもんな。

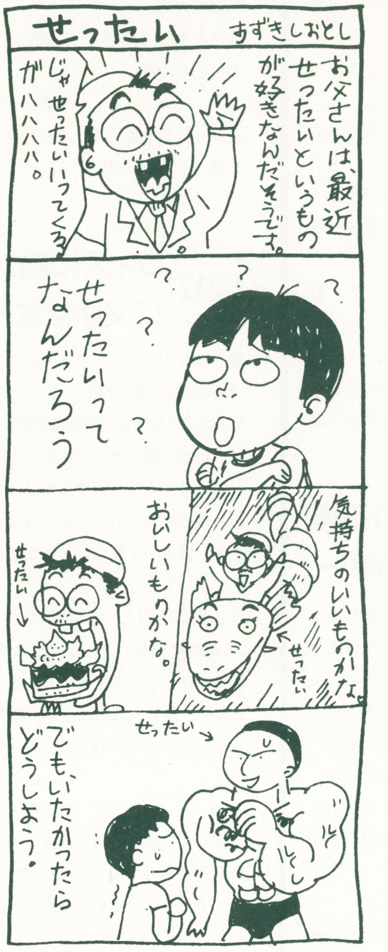
むかしむかし、あるところに、女の子をなくした夫婦がおりました……

（つづく）

へんしゅうちょうさまへ

お父さんが、やっぱり今日中は、ムりみたいだと、ゆっています。ごめいわくおかけします。

塩稔



Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

Fuzzballs
Fuzzballs
Fuzzballs
Fuzzballs

COINofPOWER
COINofPOWER
COINofPOWER
COINofPOWER
COINofPOWER
COINofPOWER

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．こうして欲しい
I．新発見	V．意見
J．質問したい	W．データ
K．答えてあげます	X．企画
L．私の主張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

誌名がHIPPON SUPERに変わり、あるコーナーは姿を変え、またあるコーナーは姿を消した中、不変のスタイルを保ち続けるウィザードリィ友の会です。相変わらずハイクオリティな投稿とウィザードリィ情報、お知らせなんかを提供していくつもりです。ではではでは本題に飛び込みましょう。

Z-210 グレたでーもんオンパレード！

●久しぶりに「ウィズIII」でLV１からパーティを育て始めた。いつもはマーフィー君で序盤のレベル上げをするのだが、気が変わってコボルトキングと戦ってみた。コボルトキングは攻撃力はあるけど、ACが高い。だから、マーフィー１回倒す間に３匹は倒せる。レベルアップも早いし、楽だ。で、これは、すべてのウィズにいえる事だが、序盤を楽に乗り切るには、楽に倒せる固定キャラを見逃すなって事だね。

「GB版ウィズ」にも、そんなやっているかなー。

●KOD'Sアイテムとは伝説の武具である。我々にとっての伝説とは、アラビク王子とダバルプスとの戦いの事だが、ここで「III」のストーリーを思い出して欲しい。「ダバルプスを倒す唯一の望みは、偉大なる英雄ダイヤモンドの騎士の伝説に名高い鎧だつたのである」とある。つまりアラビク王子にとっても、KOD'Sは伝説の武具なのである。アラビク王子にとっての伝説ってなんだったんでしょうね。

●こんな冒険者には、なりたくない。死の指輪を識別しそこない、迷宮内を１歩も歩けなくなったLV１ビショップ。熟練の魔よけだけで経験値を稼ぎ経験値の下４ケタをくずさないヤツ・力のコインを溜め込んで、その日の気分でクラスをかえるヤツ。ファズボールを増殖するヤツ。サッキュバスを見ると、眠らせてから襲いかかるヤツ。

●マジックガーントレットのあまりの強さに思わずハマンを使ってしまった覚えのある人いるんじゃない？（オイラもそうだが）あれって、ガーントレットをテレポートさせちゃったら、どうやって伝説の籠手を手に入れるんだろう？不思議だよねぇ。

●こいつに殺されたら、死んでも死に切れない。トップ５！

５位　ハイウェイマン　首切りがあるんだよなぁ

４位　ノーシーアムスワーム　ちまちましたブレスは頭に来る

３位　ヘルハウンド　先手を取られるとモー大変

２位　アークメイジ　３回逃げ損ねてLV50を越えるパーティを全滅させられた事がある

１位　サイデル　こんなムカデガイコツがティルトウェイトを唱えるな！

（新潟県・グレたでーもん）

最近毎日ものすごい量でハガキを送ってくれている彼の投稿をまとめて採用してみた。パワフルな男だ。

Z-211 迷宮に降りる理由というのは…

●今日も我パーティは迷宮におりる、なぜか？アイテムはすべて見つけて一度初期化もした。デーモンロードにも会った。善のパーティは今日も迷宮にディスペルの嵐をまきおこし、悪のパーティは、あまり出番がないせいか、一度降りるとなかなか上がってこない。彼等が戦い続けるこの迷宮には何かがある。

神を感じる。

いや、それだけではない。今、この瞬間、別の場所のしかし、同じこの迷宮で訓練場第21番目以降の見知らぬパーティがどこかで戦っている。それがなぜだかわからないが肌で感じとるくらいの確信をもって感じられ、それが我らのパーティの活力ともなっている。

今日もまた、我パーティは迷宮を行く。見知らぬ、しかし確かにそこにいる仲間とともに。きっとどこかでこの同じ迷宮のこの場所で、見知らぬ仲間が戦っている。そして、いつか会えるかもしれない見知らぬ神と仲間を遠い失いかけた感覚で感じとれる所。ウィザードリィの地下迷宮、そこは出会い、分かれ、死、全ての人生の縮図のつまった漆黒の暗。

今日もまた、我パーティは闇の中へととけ込んでゆく。

（青森県・龍雪）

シリアスな話。久しぶりのシリアスな話。「21番目以降〜」ってのが何だか泣かせる話。

L-212 ウィズに絶対の二文字はなーい

●みなさん知ってると思うんですが、「心の石」「信心の石」「ブラーニィの石」は、SPを使うと破損率100%ですよね。けど、僕が使ってみると１回でこわれたり、４〜５回使えたりとランダム。僕のカセットだけじゃないと思います。友人のＹ君もなったことがあるって言ってたし…。

ウィズに絶対という言葉はいりません。絶対に出ないアイテムもなければ、絶対に死なないキャラもありません。だから、絶対にこわれない、こわれるとか言うのはないんじゃないかと思う。

（長崎県・智隼）

実は数枚届いている話題です。これは発表データにミスがあったのでは…。チェックが甘かったのか。むう。

W-213 気になるコインの変身後!?

●ウィズIIIのアイテムの中で力のコインという物がありますが、これのスペシャルパワーを使うと１回目はロード、侍、忍者のエリートクラスのどれかに転職でき、２回目はそれ以外の職業になります。そこで、１回目、２回目共に2222回の統計を取ってどの職業に一番なりやすいか調べてみました。

１回目

１位　忍者　　924回　41.5%

ところでいきなりお知らせ
ウィザードリィ友の会増刊号・４コマまんが編

以前からウィザードリィ友の会で、「ウィザードリィに関するテーマだったら何でもOK」な４コマまんがを募集していましたが、それがついに１冊の本にまとまる時がやって来ました。正式な書物の名称は、「ウィザードリィ友の会増刊号・４コマまんがスペシャル」1991年１月10日に￥850税込みで発売の予定です。

でで、内容です。巻頭カラーページにプロの漫画家、業界有名人の作品を集めました。本編モノクロページには、ずらーっと投稿していただいた作品群が並んでいます。マンガ編ラストには、さくやーまの「ウィズ三太郎」書き下ろし作品集がおさめられています。そして、ウィザードリィ友の会出張版として、バラエティ編を収録。企画ものから投稿コーナーまで、合計12ページにわたって展開します。お楽しみにしてて。ねっ。

2位　ロード　708回　31.8%
3位　侍　590回　26.5%

2回目
1位　魔法使い　502回　22.5%
2位　盗賊　472回　21.2%
3位　ビショップ　451回　20.3%
4位　プリースト　430回　19.4%
5位　ファイター　367回　16.5%

と、いうことで1回目は忍者がダントツで、2回目は特に差はないようですね。いかがでしょーか？

(埼玉県・アレス・アドルフ)

これはカセットによって差があるみたいです。特にノーマルクラスへのチェンジに関しては。

W-214 開けてビックリ宝箱って話

●ウィザードリィ「III」の6階をうろつく時に便利な宝箱の中身のデータを出しました。調査回数は、500回。ちなみにファズボールは逃げたよ（笑）

○名前／回数／%／1番出たもの
○巻物／56回／11.2%／めくらまし
○鎧／130回／26%／腐った皮鎧
○盾／33回／6.6 %／ゆがんだ盾
○石／16回／3.2%／若返りの石
○着物／6回／1.2%／呪いのローブ
○Pアーマー／5回／1%／中立の鎧
○短刀／11回／2.2%／切裂きの短刀
○籠手／12回／2.4%／銅の籠手
○コイン／4回／0.8%／力のコイン
○瘤のついた棒／35回／7%／力のメイス
○指輪／28回／5.6%／宝石の指輪
○薬／2回／4.2%／けむり玉
○兜／29回／5.8%／忍耐の兜
○魔除け／1回／0.2%／熟練の魔除け
○武器／1回／0.2%／村正
○つるぎ／1回／0.2%／閃きの短刀
○剣／81回／16.2%／ドラゴンスレイヤー
○杖／14回／2.8%／鉄の杖
○棒／13回／2.6%／ねじれた杖
○鎖かたびら／1回／0.2%／悪の鎖かたびら
○飾の付いた杖／2回／0.4%／光の杖

巻物と薬はあまり出なくて、武器は村正が1番出やすいみたいですね

(新潟県・上村匡稔)

久しぶりのデータチェック。実際に使えるデータかどうかは知らないが、目のつけ所が面白い。

Z-215 ウィザードリィの中の変なもの

●へんなもの。「I」…不確定グラフィックではマントを着ているのに正体を現すと何も着ていないアンデッドコボルド。「II」…他の全てのモンスターは日本語でプレイしたときに訳名ではなく（例えばMagic Armor ＝マジックアーマー、「魔法のヨロイ」とかにはならない）、そのままの名称で表現されているのに、なぜかこいつだけ訳してある破戒僧。「全作共通」…宝箱の罠を透視できるのに、中に入っているアイテムを投資できないカルフォ。

(兵庫県・前川哲也)

あら探しというか、あげ足とりというか、でもどれもよくできた話。

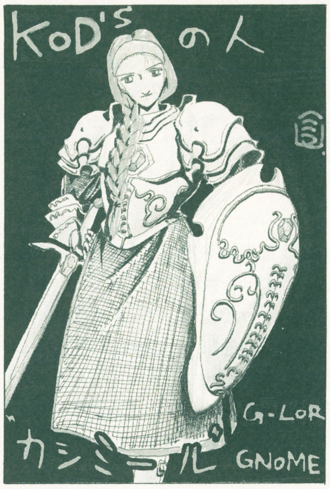
U-216 スーパーファミコン版シリーズ

●スーパーファミコンの機能をフルに使いまくった最強のウィザードリィ！
①画面の拡大・縮小・回転
　これでサッキュバスのそこらじゅうを拡大だ。
②キャラクタースプライトが増え、大きいキャラがスムーズに動く
　これでサッキュバスも大きくなり、しかもスムーズに腰を振る。
③微妙な色合いで立体感を表現。
　これでサッキュバスの薄桃色の肌もバッチリ。大サービスだー！
④エコーのかかった音源。
　これでサッキュバスのあの声も着けるっ。
⑤そしてお楽しみのモザイク機能。
　これでサッキュバスの“ピー”もバッチリだ。
　もちろん18才未満は禁止だ。やったぜ！　ヒューヒュー！

(新潟県・未蜻蛉)

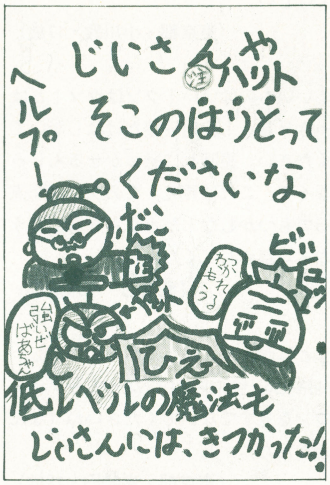
やっちゃいないよ。ヒューヒューじないよ。もっとまともなこと考えてよ。“ピー”

■というわけで、ウィザードリィ友の会におたよりを！　〒102 千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPERウィザードリィ友の会係まで。

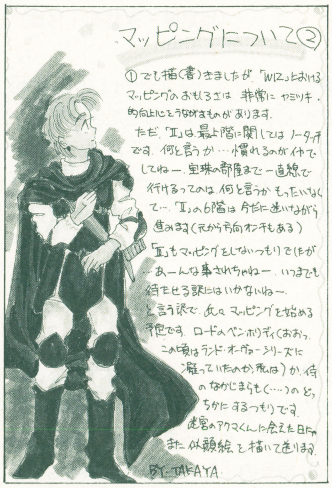


↑東京都・ちゃい三又

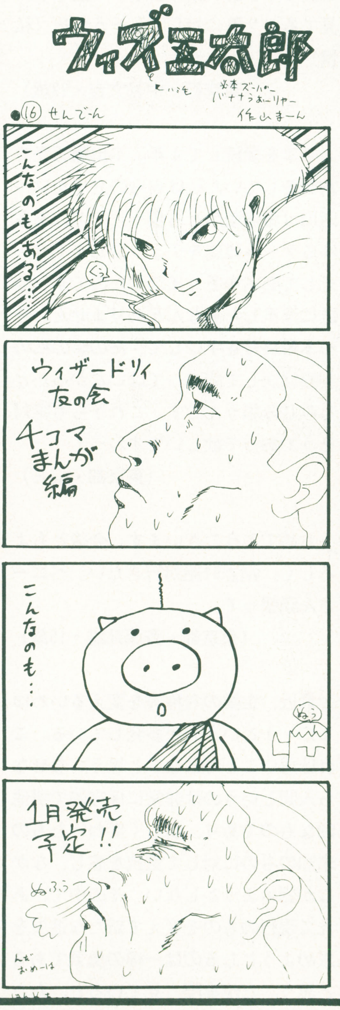
↑東京都・LORD姫乃樹



↑愛媛県・本田剛教III



↑大阪府・井原高屋



Wizardry®

TV-GAME FREE TALK

TVゲーム・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

まずはおめでとうございます。さすがは必本！これからはHIPPON SUPER！の特色を出して独自のゲーム分析・解説をしてほしいものです。

（秋田県・高橋英章・16歳）

創刊号からつきあってきた必本！HIPPON SUPER！になっても変わらぬ愛でつきあい続けます！　由季子、見てるか？君に対してもそうだぞ（私情）

（東京都・中谷文吉・23歳）

必本を愛読して4年。T出版販売で営業をしていた私は自らの立場をフル活用（職権濫用とも言う）して、あらゆるゲーム雑誌をチェックしまくり…そして必本をチョイスしたのです。他誌に浮気した事なんかありません。今必本最終号を手にして、あの時の私の判断は決して間違ってはいなかったとしみじみ思うんです。これからも絶対そうであって欲しいですねっ！

（東京都・by E）

おめでとうございます。今後ともよろしく。WIZ'91絶対行きたい。ベニーさん頑張って。

（東京都・斉藤邦雄・15歳）

最近、企業の名称等を変えるいわゆるC・Iというのが多発している。これは悪いことではないと思う。なぜなら人間というのは非常に保守的で排他的なものであり、新しく変わったもの未知のものに対して抵抗を感じ、なかなか認めようとしない。その中で、あえて現行のものを変えて新たな進展を求めようとするのは一種の勇気であると思う。だが実際、見ていると、ただ流行に乗って「まわりがやるからうちもやる」というのがほとんどに思える。必本が変わるとのこと期待しながら、きびしく見ていくつもりである。

（神奈川県・W・G・FHAZER・18歳）

今までどおり文字の多い読みごたえありの楽しい本を待っています。がんばってください。

（大阪府・結城佳津美）

今までの基本方針をくずさず、他誌にない部分を大事にしてほしい。特にゲームだけでなく、ゲーム業界のいろいろなことを扱った特集（中古ゲームの話やおすすめソフトガイドやゲーム関係者の話がのっているものなどはとくによかった）は毎号楽しみにしていた。HIPPON SUPER！に生まれ変わっても他誌のような広告誌とならず、ユーザーのための雑誌としてがんばってほしい。

（東京都・小川敦・17歳）

いいものはいい！クソはクソ！とはっきり言う！絶対妥協だけはしないでください。遠回しに感づかせるんじゃなくて、これは買え！このクソは間違ってもつかむな！とボクらを導くような本を目ざしてください。

（東京都・清水浩善）

とにかくがんばっておくんなまし。HIPPON SUPER！になってもファミコンを見すてないでくださいね（なんだなんだ）。

（東京都・島崎円・18歳）

私達読者が死ぬまで永遠に続けてほしい。

（福島県・永林衛・14歳）

▶HIPPON SUPER！の新装刊にたくさんのお祝いのおたよりをいただきました。どうもありがとうございます。編集部一同もっともっとがんばって楽しい雑誌をつくっていきたいと思います。しかし、福島県の永林くんよー。わしらのほーが先じゃがな。

（井）

先日、学校でサイコロを振って遊んでた人達をみかけた。何だあのあやしげな形は、と思っていたんですが（無知）前号の「テーブルトークRPGって何だ？」を見て、あれが何だったのか判りました。うおお、必本のおかげで賢くなっちまった！有難とおっ！

（岐阜県・あんどうよしき）

▶世のなかにゃーといろんな遊びがあるもんですな。T・T・RPGの何かおもしろい企画あったら、ちょっとやってみましょうーか。誰か考えなさい。

（ハルク）

結婚するなら、将来、看護婦さんになるコがいい♥

（神奈川県・かるなばる・19歳）

▶あたしゃ医者がいい。

（マッキー）

★ファンタジーノベルコンテストの発表が楽しみです。私もいっしょうけんめい書きました。大賞作品を早く読みたいです。必本を読んでからファンタジーにのめりこんじゃって…。私はベニ松さんのウィザードリイが大好きです。

（千葉県・菊羅魔呼・16歳）

▶はい。第3回ファンタジーノベルコンテストの発表はいよいよ次号です。現在、選考作業が手塚一郎くんもまじえて進行中。力作揃いで困ってます。お楽しみにね。

（井）

買えた？

（新潟県・グレたでーもん）

▶うん。でーもんは？

（あや）

★現在「ファミコン必勝本大辞典」なるものを製作中。しかし、創刊号〜7月号、'89年7号〜'90年8号（ただし'89年19号はあり）がないので、みなさんの力をお借りしたい！そこでしばらくの間なら貸しても良いという方は下記までご連絡ください。尚、この辞典は楽しく読んでいただけるものをめざしております。こういうデータが知りたい、などの希望もうけつけております。完成は'92年4月号の予定です。

〒664 兵庫県伊丹市鈴原町8-33

橋岡昌幸

▶がんばってちょうだいね。できたらあたしにも一冊ください。

（あや）

★「ドラクエV」の製作発表は、うれしいというよりもとまどってしまいました。だって何だか早すぎません？VIが発売されてからまだ1年もたってないんですよ。でもドラクエのことだから、どうせ発売されるのはずーっと先の話なんでしょ？また前のようにひっぱられるんだろうなと思うと、そんなに早く発表されても困りますよね。ひょっとして任天堂がSFCの購買欲に拍車をかけようとエニックスに頼んだのではなかろーか。まあ、楽しみなことには違いない。気長に待っていましょ。

（愛知県・岡戸孝宏）

▶お、この手のハガキまだまだきそうですね。ご意見お待ちしてます。しかし岡戸もあいかわらずですね。

▶さて、次号HP・S（ヒッポンスーパーの略だぞ）は1月7日発売！じゃ。

（編集部）

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER! フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

MAKER'S SCRAMBLE

メーカーズ スクランブル

**言われてばっかりは気に入らない。
メーカーの反逆、言いたい放題、はいどーぞ。**

▶さてさて、今号から始まったこのコーナー、あたしが担当の捧綾（ささげあや）国籍日本・独身です。ふだん発言する場のないメーカーの皆様の欲求不満の解消の場、やりたい放題やられたい放題のコーナーとしてご活用いただきたく思います。読者のみんなも、あ、あのメーカーにはこーんなヘンな人がいるんだなってことがわかったりして、ゲームを見る目も変わってくるんじゃないかしら（んなこたないか）はいそれでは最初の方どーぞ。

♥必勝本新装刊おめでとうございます。数あるゲーム誌のなかでも一際（ひときわ）異彩を放つ御誌のこと、これからも独自の切り口で、より混沌を極めるであろうこの業界を果敢に身軽に縦横無尽に動き回るゲリラ的存在でいてください。がんばってね。

（㈱トレコ・村山）

▶おっす。ありがとうございまーす。MD用ソフト「アトミック・ロボキッド」12月14日初売決定だそうですね。かわりに宣伝してあげちゃいました。

♥前号“キューティー”のコメントに関してですが成沢さんの「ちょっとエッチな感じがする」というのはスルドイ読みです。「あからさまではない想像のなかでのエッチなところを汲みとっていただいて私も感無量であります」と開発担当者は申しております。

（アスミック・池田）

▶成沢くんも開発の方もおたがいエッチだということを確認しあったということですか？

♥体育会系大募集

給与　人並み以上、週休２日制
資格　高卒以上の男女
交通　銀座線　末広町５分
応募　電話の上、履歴書下さい
担当　おぐろ　Tel.03-839-0080
㈱ナグザット

▶なーんだ、求人広告じゃない。でも何かスミの方に小さく書いてますね。部長元気で留守がいい。ホント、ウッセーやつだ。プログラマーのみーさんは女を見るとすぐに愛人にしてしまう…
あの一こんなこと書いていいんですかー。下地さんたら。

♥最近ホウレン草が高くて、ペンペン草を炒めて食べています。これが、あんまりマズくて泣けてくる。とほほ。

（日本テレネット・たかを）

▶……。ぐっすん。

♥ありふれた酒場のありふれたカウンター。男はすでに来ていた。バーボンソーダを注文し、男の横のスツールに腰をおろす。
「で」
男の方を向きながら言った。
「間に合うのか？」
グラスに延ばした男の手が震える。
「間に合うのか、と聞いているんだ」
私の抑揚をおさえた声がかえって男の恐怖をつのらせたようだ。グラスに延ばした手を止め、男はやっと口を開く。
「よ、容量が…」
私は鋭く遮った。
「スケジュールの遅れを容量のせいにするのは、この業界のご法度だっ！」
男の血の気が引いた。
「分かった。外に出てもらおう」
男にはもはや立ちあがる気力さえなくなってしまったようだ。私は男の腕をつかみ立ちあがった。　つづく

（トンキンハウス・YS）

▶このつづきいったいどーなるんしょーね。知りたい人はトンキンハウスの志水さんにはげましのおたよりをどうーぞ。

♥みなさん僕がパックのはやしです。きっとクリスマスは、ひとりぼっちだと思います。僕の夢はクリスマスをふたりぼっちでトランプボーイⅡを楽しむことです。

（パック・イン・ビデオ・はやし）

▶かってにおし。

♥うちの社長は夏休みもとらずにやっと１本作り終えた社員に向かって「次はまだか…？」と鬼のようなセリフを口に出せる血も涙もない社長です。こんな社長の下でも耐えられる人材をわがUPLは募集しています。
１．アセンブラー経験のあるプログラマー
２．基礎デッサン力のあるデザイナー
３．オタクでないゲームデザイナー
詳しくは（03）834-1434
㈱UPL　藤沢まで

▶はい。もの好きな人はどーぞ。

♥新人OLの斉藤です。広報という仕事まだ右も左もわかりません。やっとゲーム業界の変わった明るさをもった先輩たちになれてきたところ。これから、普通の女の子？が見た事、感じた事バシバシ発表しちゃいたいと思います。よろしくね！

（㈱アトラス・斉藤ゆかり）

▶新人OLって字見ただけで鼻血たらした者がいました。たまってんのね。こちらこそ、よろしく。

♥カプコンでは広報スタッフを募集しています。あなたのセールスポイントや特技などをハガキで以下の住所へ送ってください。
〒150　東京都渋谷区広尾1-3-18
広尾オフィスビル10Ｆ
カプコン広告宣伝室　人見

▶だそーです。

♥テレビゲーム史１問１答
Ｑ１：日本で初めて家庭用テレビゲーム機を発売したメーカーは？
①任天堂②エポック社③NEC
Ｑ２：日本で初めてカセット式家庭用TVゲームを発売したメーカーは？
①エポック社②バンダイ③トミー
Ｑ３：日本で初めて、野球の出来る家庭用テレビゲーム機を発売したメーカーは？
①ナムコ②タイトー③エポック社

（エポック社・堀江）

▶はい。答えは３問ともぜーんぶ、えーとえーと、タカラでーす。あ、ちがうか。エポック社なんですよね。はい。とてもためになる問題でした。

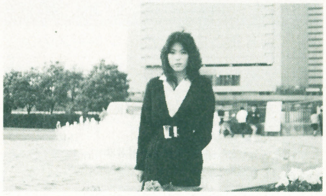
♥フッフッフッ。私がテクモの辻名人だ。今度ウチから出るテクモボウルは最高だ！このテクモボウルの２Pでの挑戦者を広く募集したい。出荷数量の少ないこのソフトを入手してジックリ練習してくれ。

▶出荷数量が少ないってところがさみしくていーわ。そんなこと言わずに頑張って下さいねん。ところで応募する人はどうしたらいいの？そこんとこが不明だわ。

♥突然ですがアテナではアニメーターさん募集してます。ファミコン＆スーパーファミコンなどで絵を動かしてみませんか。優しくて素敵なお兄さんが手とり足とり…いや親切に指導しちゃいます。㈱アテナ03(376)8860八木

▶うーん求人が多いなぁ。そんじょそこらの専門学校の就職課より、よっぽど充実してるね、このコーナー。

♥日本物産の美人社員を紹介させていただきます。経理課所属の大仲智子さん。とってもやさしくてキレイなおねえさんです。（推薦者広報課安田♀）



▶JICC出版局の美人社員を紹介させていただきます。HIPPON SUPER！所属のあやちゃんです。推薦者もあやちゃん♂です。あへ。

♥テレビゲーム業務の総合プロダクション、㈱ゲームフリークがアルバイトを募集しています。ゲームが好きで、明るくて、素直なひと、男女を問わず大歓迎!!
- テレビゲーム開発部門　①グラフィック（絵心のある方）　②ゲームデザイン
- 出版部門　③雑誌ライター（ビデオゲームにある程度詳しい方）

①②③のうち、希望するものを選び（複数も可）、①は自分で描いた人物イラスト、風景イラスト（彩色して）を１点ずつ、②は自分の考えたゲームアイデアをまとめたもの１点、③はテレビゲームはなぜおもしろいのか、について小論文（400字程度）添え、住所、氏名、年齢、現在の職業または学年、電話番号を暗記して、送ってください。
〒155　東京都世田谷区北沢2-9-23　第２鈴木ビル３Ｆ　㈱ゲームフリーク

▶入社したら毎週金曜日に大そうじがありますよー。覚悟してねー。
とゆーわけで、次号もヨロシクでーす。

中古ソフト情報局

ファミコン
PCエンジン
メガドライブ
ゲームボーイ

人気ソフトの価格相場がスグわかる!!

ゲームソフトを安く買いたい！　いらないソフトを売っちゃいたい！　中古市場はそんな願いをかなえてくれるワンダーランド!!　中古相場を知ってれば、買い物上手、売り上手。新作ソフトを中心に、総力結集、全国取材の㊙情報大紹介！

★中古ソフトトピックス
★このソフトを買え!!
★新作ソフトの動向を探る!!
★中古ソフトがさらに安く
★チェックは厳しく万全！

●ファミコン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比	売るとき	前比	ゲーム説明
あ	蒼き狼と白き牝鹿　ジンギスカン	光栄	9800	3900	▼400	1300	▼200	'89年。栄光の歴史SLG 3 作目
	悪魔城スペシャル　ぼくドラキュラくん	コナミ	5800	4300	−	1800	−	'90年。ドラキュラのコミカル版
	アストロ・ファング	A-WAVE	6700	4800	−	1800	−	'90年。宇宙が舞台のカーACG
	アルカノイド	タイトー	5400	4000	△600	1900	△400	'86年。ブロック崩しの代表作
	イースII	ビクター音楽産業	7500	5000	△300	2000	△300	'90年。アクションRPGの傑作
	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	9800	6100	▼300	2100	▼400	'90年。馬券購入に役立つSLG
	維新の嵐	光栄	11800	8900	−	3500	−	'90年。幕末が舞台の歴史SLG
	インセクターX	タイトー	5900	4300	−	1800	−	'90年。昆中世界の異色STG
	ウィザードリィ	アスキー	5800	3400	0	1300	▼100	'87年。３Ｄ型RPGの代表作品
	ウイザードリィIII	アスキー	6500	3100	▼100	1000	▼300	'90年。パソコン版IIのFC版
	宇宙警備隊	HAL研究所	5800	4800	−	1900	−	'90年。ちょっとジミな宇宙STG
	SDガンダム外伝　ナイトガンダム物語	バンダイ	6800	5100	△500	2100	△100	'90年。中世が舞台の人気RPG
	SD戦国武将烈伝	バンプレスト	6800	4800	−	1900	−	'90年。有名武将総出演のSLG
	SDヒーロー総決戦	バンプレスト	6300	3800	▼100	1500	0	'90年。ACG。今年人気の一本
か	GUN-NAC	トンキンハウス	6000	4300	−	1700	−	'90年。コンパイル制作のSTG
	キャプテン翼	テクモ	5500	2500	△200	1000	△200	'88年。システムが斬新なSLG
	キャプテン翼II　スーパーストライカー	テクモ	6900	4900	0	2300	△200	'90年。シリーズ２弾。完成度UP
	ぎゅわんぶらあ自己中心派	アスミック	5900	4400	▼100	2300	△100	'88年。麻雀ゲーム。中古で人気
	クインティ	ナムコ	4900	1800	0	500	▼100	'89年。床をめくる異色ACG
	孔雀王２	ポニーキャニオン	6500	4800	△400	1800	△200	'90年。同名人気漫画のAVG
	グラディウスII	コナミ	5900	3500	△300	1500	△100	'88年。人気STG。難易度高め
	ゲートイン　馬券必勝学	ケイアミューズメントリース	9800	6900	−	2800	−	'90年。競馬予想ソフト。人気高
さ	三國志	光栄	9800	6400	△200	2700	△300	'88年。SLG。正統派戦国SLG
	三國志II	光栄	14800	11100	−	4100	−	'90年。前作より計略要素がUP
	シャッフル・パック・カフェ	ポニーキャニオン販売	6200	4400	−	1600	−	'90年。懐かしのエアーホッケー
	雀豪	ビクター音楽産業	6700	4800	△700	2000	△400	'90年。４人打ち本格麻雀ソフト
	上海	サン電子	5300	4100	△300	1900	△100	'87年。麻雀牌のパズルゲーム
	上海II	サン電子	5500	4100	0	1800	▼100	'90年。牌の並び方が変化した
	水滸伝	光栄	11800	8000	▼400	2900	▼800	'90年。中国が舞台の歴史SLG
	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	4900	2200	▼100	900	▼100	'85年。ACG。傑作中の傑作！
	スーパーマリオブラザーズ３	任天堂	6500	4500	△100	2100	△100	'88年。空飛ぶマリオが話題に!!
た	ダウンタウン熱血行進曲	テクノスジャパン	6200	4500	−	2000	−	'90年。運動会のごった煮ACG
	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	5900	4000	0	1900	△100	'89年。ツッパリの格闘型ACG
	田村光昭の麻雀ゼミナール	ポニーキャニオン	5800	4300	−	1800	−	'90年。プロ雀士監修の４人麻雀

●中古価格相場の“前比”とは、前回ファミコン必勝本Vol.18,19「全国中古ソフト価格相場全紹介」で調査した時点（'90年８月）での相場価格との差を示しています。上昇したものは△で、下降したものは▼です。前回データのないソフトは一になっています。

中古ソフトトピックス

アクションゲームは中古ソフトの定番品

中古市場は、小学校高学年から高校生が主役の世界。やっぱり、アクションゲームやキャラクターものが人気高になるのは当然でしょう。

FC『ロックマンIII』、『ドラゴンボールZ』PC、『スーパー桃鉄』、『パワーリーグIII』、GB『ドクターマリオ』、MD『スーパーモナコGP』が最近の人気商品。どれも安価ってわけじゃないけれど、新品でも売り切れちゃったりしてるので、中古ショップにお客が流れてくるようです。近ごろでは、あえて新作を買わず、毎日中古の在庫をチェックしにくる常連客も多いそう。店内をきょろきょろ見回す人は素人でなく、常連客に多いとか。中古ショップ初心者は自分の欲しいソフト数種しか目に入らず、常連は店内くまなく調べるため。その人の買ったソフトをチェックする、なんていうこまめな技も。参考までに。

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比	売るとき	前比	ゲーム説明
	探偵神宮寺三郎　時の過ぎ行くままに…	データイースト	4900	3700	－	1600	—	'90年。AVG。シナリオ充実
	デジタルデビル物語　女神転生	ナムコ	4900	2500	△300	900	0	'87年。仲魔合体の３Ｄ型RPG
	デジタルデビル物語　女神転生II	ナムコ	7800	5200	△400	2100	▼100	'90年。第２弾。システム複雑化
	鉄道王	デービーソフト	4900	3900	△200	2000	△300	'87年。線路売買のボードゲーム
	テトリス	ビー・ピー・エス	4900	3900	▼100	2000	△200	'88年。アクションパズルの名作
	ドクターマリオ	任天堂	4900	3900	▼100	1900	0	'90年。アクションパズルの秀作
	ドラえもん　ギガゾンビの逆襲	エポック社	6800	4800	－	1900	－	'90年。RPG。初心者でも簡単
	ドラゴンクエスト	エニックス	5500	3200	△200	1100	0	'86年。人気シリーズ第１弾
	ドラゴンクエストII	エニックス	5500	2100	▼200	600	▼200	'87年。パーティープレイ導入
	ドラゴンクエストIII	エニックス	5900	3200	△600	1000	△100	'88年。職業制導入の第３作
	ドラゴンクエストIV　導かれし者たち	エニックス	8500	3400	▼1100	1000	▼200	'90年。AI導入の５章仕立て
	ドラゴンボールＺ　強襲！サイヤ人	バンダイ	7800	6100	－	2900	－	'90年。３Ｄカードバトル RPG
な	なんてったって!!　ベースボール	サン電子	5900	4300	－	1800	－	'90年。ダブルカセットシステム
	忍者らホイ！	アスキー	7800	5300	△600	2000	0	'90年。ギャグ満載お笑いRPG
	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン	5800	4300	▼200	2300	△200	'88年。ドッジボールのケンカ版
	熱血高校ドッジボール部　サッカー編	テクノスジャパン	5900	4500	0	2300	△200	'90年。スポーツシリーズ第２弾
	NORTH ＆ SOUTH	ケムコ	6200	4500	－	1900	－	'90年。南北戦争が舞台のSLG
	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	11800	8200	△200	3400	△200	'90年。450人の武将総出演SLG
	信長の野望　全国版	光栄	9800	4700	△100	1800	△200	'88年。光栄歴史SLGの第１弾
は	爆笑！　ものまね四天王	パック・イン・ビデオ	6200	4500	－	1800	－	'90年。コミカルボードゲーム
	パチ夫くん３　帰ってきたパチ夫くん	ココナッツジャパン	7980	6200	－	2300	－	'90年。名作シリーズ第３弾
	パックマン	ナムコ	4500	3200	△300	1600	△300	'84年。ドットイート型ACG
	ハットリス	ビー・ピー・エス	5500	4200	△400	1900	△300	'90年。帽子重ねのパズルゲーム
	ビックリマンワールド激闘聖闘士	ハドソン	6800	4800	△600	2000	△200	'90年。人気のアクションRPG
	飛龍の拳III　５人の龍戦士	カルチャーブレーン	6300	4400	△200	1900	△200	'90年。５章仕立ての格闘ACG
	ファイアーエムブレム	任天堂	6000	3700	0	1300	▼100	'90年。RPGとSLGの融合作
	ファイナルファンタジー	スクウェア	5900	3700	△500	1700	△200	'87年。DQと並ぶRPGの傑作
	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	8400	3800	▼1300	1100	▼900	'90年。シナリオ充実の第３弾
	ファミコン名人戦	エス・エヌ・ケイ	5900	4500	△100	2300	△300	'88年。将棋ゲーム。棋士は16人
	ファミリースタジアム'90	ナムコ	5800	3800	0	1700	△200	'90年。シリーズ90年度データ版
	ファミスタ'89開幕版	ナムコ	4900	2600	△300	900	△100	'87年。シリーズ２弾。投高打低
	ファミリーテニス	ナムコ	3900	3100	0	1600	△100	'87年。テニスゲームの最高峰
	ファミリーマージャンII	ナムコ	4900	3500	▼200	1800	△100	'88年。モード充実の対戦麻雀
	ブラッディーウォーリアーズ	東映動画	6200	4400	－	1700	－	'90年。RPG．戦闘法は２種類
	ブロディアランド	トンキンハウス	5600	3900	△500	1500	△200	'90年。ボールころがしパズル
	ベストプレープロ野球２	アスキー	6800	4400	△100	1600	▼400	'90年。野球SLGの名作第２弾
	北海道連鎖殺人　オホーツクに消ゆ	アスキー	5800	2100	△200	800	0	'87年。堀井雄二原作のAVG
	ボンバーマン	ハドソン	4900	2200	0	900	0	'85年。ACGの古典。人気高し
ま	麻雀大会	光栄	7800	6000	△200	3000	△200	'89年。４人打ち麻雀。敵は武将
	マイトアンドマジック	学研	8500	6200	△900	2500	△400	'90年。３ＤRPG。難易度高し
	マジックジョン	ジャレコ	5600	4000	－	1600	－	'90年。ACG。魔法攻撃が特色
	まじゃべんちゃー	徳間書店	5800	4800	－	1800	－	'90年。戦闘が麻雀の異色RPG
	魔天童子	クエスト	6500	4300	△200	1700	△100	'90年。ACG。美少女の店員さん
	水島新司の大甲子園	カプコン	6500	5000	－	2000	－	'90年。『キャプテン翼』の野球版
	目指せパチプロ　パチ夫くん	ココナッツジャパン	5500	4300	0	2300	△100	'87年。パチンコゲームの名作
	燃えろプロ野球'90感動編	ジャレコ	6500	4700	△800	1800	△200	'90年。リアル野球の最新ソフト
	桃太郎伝説	ハドソン	5800	2600	0	900	0	'87年。コミカルRPGの古典
	桃太郎電鉄	ハドソン	5800	4200	△200	1800	▼200	'88年。旅行感覚ボードゲーム
や	山村美紗　京都財テク殺人事件	ヘクト	8500	4300	－	2000	－	'90年。株式要素導入のAVG
ら	リトル・マジック	データイースト	6300	4600	－	1900	－	'90年。SLG。戦闘はアクション
	ロックマン	カプコン	5300	4100	▼200	2200	△100	'87年。隠れファンの多いACG
	ロックマン２	カプコン	5800	4200	△100	2000	0	'88年。シリーズ２作目。人気高
	ロックマン３	カプコン	6500	4800	－	2400	－	'90年。犬がお供のシリーズ３弾
わ	ワールドボクシング	T.S.S	5900	4300	－	1800	－	'90年。３Ｄ２分割のボクシング

●これら価格相場は、目安として11月上旬現在の平均値を算出したものです。この価格そのもので必ずしもソフトの売買ができるとは限りません。なお、編集部では、各店舗での売買価格はお答えしかねますので御了承下さい。

新作ソフトの動向を探る!!

人気『ドラゴン～Ｚ』に値崩れはあるか!?

10月発売のFC11本をチェックしてみると、平均で定価の25％引きで販売していることがわかります。『ぼくドラキュラくん』や『GUN-NAC』などのACG、STGは、値崩れを待ちましょう。『ドラゴンボールＺ』のような超人気ソフトには、大幅な価格変動は望めないかも…。７月発売の『キャプテン翼II』でさえ、未だに5000円前後をキープしています。良質の人気ソフトはこのくらいの価格でも、すぐ売れるそうです。

●キャプテン翼II（定価6900円）

店	買うとき	売るとき
Ａ店・大阪	¥5480	¥2200
Ｂ店・大阪	¥3580	¥1700
Ｃ店・東京	¥5960	¥2800
Ｄ店・東京	¥3800	¥1500

PCは全体的に品薄 買うときゃ買えっ!!

さて次にPC。10月発売のソフトは７本で、平均値引率は定価の27％。『サイバーナイト』『ラビオ・レプス～』は値崩れ待ち。『雀侍物語』や『琉球』のテーブルパズルものは２、３か月平行線をたどるでしょう。ただし、品切れには要注意。７月発売の『F-1サーカス』は、現在どこのお店でも品薄状態。下の表の販売価格を目安に、買いたい人は急いだ方がいいかも。口コミでじわじわ広がったソフトの典型例。再販される12月までは、入手は難しいかもしれませんね。

MD・GBは、新作でも旧作並の平均価格を維持しています。待って買ってもそう大きな価格差はないでしょう。

●F-1サーカス（定価6900円）

店	買うとき	売るとき
Ａ店・大阪	¥5000	¥2000
Ｂ店・大阪	¥3980	¥2000
Ｃ店・東京	¥5520	¥2000
Ｄ店・東京	¥5900	¥3000

●PCエンジン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比	売るとき	前比	ゲーム説明
あ	R-TYPE I	ハドソン	4900	2600	△600	1000	△200	'88年。業務用からの移植STG
	R-TYPE II	ハドソン	4900	3100	△400	1400	△200	'88年。上記のソフトの後半４面
	アフターバーナーII	NECアベニュー	7200	5200	−	2100	−	'90年。業務用体感STGの移植
	暗黒伝説	ビクター音楽産業	6200	4400	−	1700	−	'90年。「魔境伝説」の続編ACG
	イースI・II(CD-ROM)	ハドソン	7800	4900	△400	1500	▼200	'89年。パソコンからの移植RPG
	イメージファイト	アイレム	7000	5000	△500	1800	0	'90年。超難易度縦スクロールSTG
	ヴァリスIII(CD-ROM)	日本テレネット	6780	5100	−	2100	−	'90年。人気シリーズ第３弾
	F-1サーカス	日本物産	6900	5400	−	2200	−	'90年。２Ｄカーレースゲーム
	オペレーションウルフ	NECアベニュー	7200	5200	△800	2100	△300	'90年。業務用３DSTGの移植
か	ガンヘッド	ハドソン	5800	4000	△200	1600	▼100	'89年。定番縦スクロールSTG
	究極タイガー	タイトー	5500	4000	△200	1500	▼100	'89年。究極に難易度が高いSTG
	ぎゅわんぶらあ自己中心派(CD-ROM)	ハドソン	5800	3900	△700	1500	0	'89年。コミカル麻雀ゲーム
	KLAX	テンゲン	5900	4400	△300	1700	▼100	'90年。アメリカ生まれのPZG
	ゴモラ・スピード	ユーピーエル	6700	4400	−	1700	−	'90年。ちょっと変わったACG
さ	サイバーナイト	トンキンハウス	6800	4800	−	1800	−	'90年。戦闘シーンの斬新なSLG
	THE ・プロ野球(CD-ROM)	インテック	6800	5100	−	1700	−	'90年。CD-ROMの野球ゲーム
	CD-ROMマガジンウルトラボックス２号	ビクター音楽産業	4800	3600	−	1400	−	'90年。CD-ROMマガジン第２弾
	地獄めぐり	タイトー	6600	4700	△700	1800	△300	'90年。業務用からの移植AGC
	ジャックニクラウス・ワールドゴルフツアー(CD-ROM)	ビクター音楽産業	7800	5900	−	2000	−	'90年。CD-ROMのゴルフ
	雀偵物語(CD-ROM)	日本テレネット	6780	5100	−	1700	−	'90年。CD-ROMの対戦麻雀
	将棋・初段一直線	ホームデータ	6700	4700	△600	2000	△400	'90年。強い、早いの将棋ゲーム
	スーパースターソルジャー	ハドソン	6500	4200	▼100	1800	△200	'89年。ガンヘッドタイプのSTG
	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	5800	3800	▼800	1600	▼200	'90年。FCのグレードアップ版
た	ダイハード	パック・イン・ビデオ	6200	5000	−	1900	−	'90年。同名映画が原作のACG
	大魔界村(SG対応)	NECアベニュー	10800	8100	△1800	3000	△600	'90年。業務用からの移植ACG
	ダブルリング	ナグザット	6300	4600	−	1800	−	'90年。本格派パワーアップSTG
	ダライアスプラス	NECアベニュー	9800	7200	−	2500	−	'90年。ダライアスのHuカード版
	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	6800	4600	△100	1700	▼100	'90年。異色コミカルACG
	デビル・クラッシュ	ナグザット	6300	4700	△600	2000	△300	'90年。風変わりなピンボール
	天外魔境(CD-ROM)	ハドソン	7200	4300	△900	1400	△300	'89年。CD-ROM初のRPG
な	ナグザットスタジアム	ナグザット	6800	4900	−	1900	−	'90年。定番になった野球ゲーム
は	バットマン	サン電子	6500	4800	−	1800	−	'90年。面クリタイプのACG
	はにい・おんざ・ろおど	フェイス	6400	4600	−	1800	−	'90年。横スクロール型ACG
	パワーリーグIII	ハドソン	5800	4500	△300	2000	△100	'90年。シリーズ第３弾。人気高
	PC原人	ハドソン	5800	2900	▼500	900	▼400	'89年。コミカル原始人ACG
	ファイナルブラスター	ナムコ	6800	4800	−	1900	−	'90年。縦スクロールSTG
	ファイヤープロレスリング	ヒューマン	6300	4800	0	2300	▼100	'89年。人気のプロレスゲーム
	フォーメーションサッカー　ヒューマンカップ'90	ヒューマン	5500	4700	200	2500	△500	'90年。良質サッカーゲーム
	プロテニスワールドコート	ナムコ	4900	3800	600	1700	△300	'88年。テニスゲームの決定版
ま	麻雀学園　東間宗四郎登場	フェイス	7980	6300	▼200	3400	△300	'89年。PC初の脱衣麻雀ソフト
	麻雀学園マイルド	フェイス	7980	5900	△100	2400	0	'90年。第２弾。少しだけ脱衣
	麻雀悟空スペシャル	サン電子	6300	4700	△700	1800	△300	'90年。パソコンからの移植版
	みつばち学園	ハドソン	5800	4400	−	1600	−	'90年。CD-ROMのアイドルソフト
	迷宮のエルフィーネ(CD-ROM)	日本テレネット	6780	4700	△500	1500	0	'90年。西村知美主演のAVG
	桃太郎活劇	ハドソン	6500	4800	−	2000	−	'90年。シリーズ初のACG
	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	5800	4200	0	1600	▼200	'90年。FCの名作をPCに移植
ら	ラスタンサーガII	タイトー	6600	4300	△200	1500	▼100	'90年。横スクロールACG
	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	7500	5700	△900	2200	500	'90年。パソコンからの移植RPG
	ラビオ・レプス・スペシャル	ビデオシステム	6800	4800	−	1900	−	'90年。爆笑STG。でも難度高い
	ロードランナー　ロストラビンス	パック・イン・ビデオ	5800	4200	△400	1700	△200	'90年。名作アクションPZG
	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	5700	4300	△300	1600	0	'90年。４人プレイもオーケー
わ	ワルキューレの伝説	ナムコ	6800	4700	△200	1900	0	'90年。アーケードの移植ACG

このソフトを買えっ!! 各店のオススメゲーム

良質ソフトは店員が全員バッチリ理解!!

東京・マリオ

東京・高田馬場に２店舗を持つファミコンショップ。「うちでは、全店員が１度は新作をプレイする」と小薗課長。また、ゲーム初心者には、〝ナムコのスポーツもの〟、〝コナミのSTG〟というように薦めているとか。今なら、FC『ロックマン３』、MD『ストライダー飛竜』などがオススメ!!

●人気ソフト BEST5

	タイトル	価格
1	ロックマンIII (FC)	¥4500
2	ドラゴンボールZ (FC)	¥5800
3	スーパー桃太郎電鉄(PC)	¥3700
4	SDガンダム外伝 (GB)	¥2800
5	ファンタシースターIII (MD)	¥1980

美人の店長サンに会いに行きましょう

東京・わんぱくこぞう葛西店

日本全国にチェーン店を持つ「わんぱくこぞう」。では月に２回、コンピュター処理で価格設定を行っている。葛西店の客層は小学生40%、中高生30%。「やっぱりACG、STGがよく出ますね」と平野店長。マリオ人気は相変わらずで、GB本体と『スーマリランド』を一緒に買っていく人も。で、「マリオシリーズは全部オススメ！」とのこと。

←まだ独身という平野店長。会いたきゃ葛西店に集合ッ!!

●人気ソフト BEST5

	タイトル	価格
1	ドラゴンボールZ (FC)	¥7020
2	桃太郎活劇 (PC)	¥5200
3	T.M.N.T. (GB)	¥2980
4	ダウンタウン熱血行進曲(FC)	¥5100
5	エアーダイバー (MD)	¥4760

コメントらんの注意事項●文頭の年は、発売年をあらわします。●文中の略語は以下の通りです。ACG・アクションゲーム／ACG・アドベンチャーゲーム／PZGパズルゲーム／RPG・ロールプレイングゲーム／SLG・シミュレーションゲーム／SPG・スポーツゲーム／STG・シューティングゲーム

●ゲームボーイ

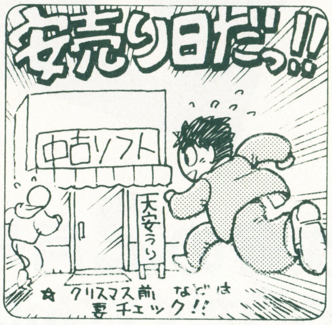
※ゲームボーイの価格はすべて税込みです。

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格 買うとき	前比	売るとき	前比	ゲーム説明
あ	アストロラビー	アイ・ジー・エス	3300	2300	–	900	–	STG要素も入ったACG
	アフターバースト	メサイヤ（NCS）	3090	2200	–	900	–	破壊タイプのアクションパズル
	うぉーズ	コナミ	3090	2300	–	800	–	魚が主人公の弱肉強食ACG
	F-1ボーイ	アスク講談社	3300	2400	–	1100	–	全16コースのカーレースゲーム
	おいらじゃじゃ丸世界大冒険	ジャレコ	3400	2400	–	1000	–	ACG。じゃじゃ丸、GB初登場
	SDガンダム外伝ラクアロンヒーローズ	バンダイ	3800	2800	–	1100	–	RPG。SDシリーズ再新作
か	クイックス	任天堂	2600	2000	0	900	△100	陣取りゲームの古典作を移植
	クォース	コナミ	3300	2300	△300	1000	△200	連射も必要なパズルアクション
	ゴーストバスターズII	HAL研究所	3400	2400	–	900	–	人気映画原作の幽霊退治ACG
さ	スーパーマリオランド	任天堂	2600	1900	△300	800	△100	GBソフト第１弾。人気ACG
	それ行け！阿弥陀くん	ココナッツジャパン	2980	2000	–	900	–	アミダの道を作っていくPZG
た	ツインビーだ！	コナミ	3500	2600	–	1000	–	縦スクロール型STGのGB版
	T.M.N.T.	コナミ	3500	2700	300	1100	200	ACG。主人公はカメの忍者
	テトリス	任天堂	2600	1900	▼100	900	▼100	GBファン必携ソフトの一本
	ドクターマリオ	任天堂	2600	2100	–	1100	–	バイキン退治アクションパズル
な	ネメシス	コナミ	3500	2200	△200	800	△100	グラディウスのGB版。良質
	信長の野望・ゲームボーイ版	光栄	5800	4300	–	1700	–	GB初の戦国国盗りSLG
は	パラメデス	ホット・ビィ	3300	2100	–	1000	–	サイコロを使ったパズルゲーム
	ファミスタ	ナムコ	3500	2700	–	1200	–	FCの野球ゲームをGBに移植
	ベリウス　ローランの魔獣	サミー工業	3300	2400	–	900	–	アクションRPG。基本に忠実
	ボンバーボーイ	ハドソン	3500	2500	△200	1100	△200	名作ACG。武器は爆弾のみ
ま	魔界塔士Sa・Ga	スクウェア	3500	1700	△200	600	△100	人気RPG。第２弾も登場する
	モンスタートラック	バリエ	3200	2300	–	800	–	障害コースを走るカーレース
ら	レーダーミッション	任天堂	2600	2000	–	1000	–	２種ゲーム搭載の海戦SLG

安いソフトがさらに安く!!

キャンペーン情報をキャッチせよ

スーパーマーケット同様、中古ショップにも安売りセールやキャンペーンを行うお店があります。いつもよりさらに値下がりするこの機会は絶対見逃せません。時期的にはGWや夏休みなどの大型連休前が多いようですが、中古ショップはあまり大々的な宣伝は行いません。店員さんと仲良くしたり、店内のポスターをチェックしたり、日頃からまめな情報収集を。



●メガドライブ

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格 買うとき	前比	売るとき	前比	ゲーム設明
あ	アフターバーナーII	電波新聞社	6900	5000	△800	1800	△100	'90年。体感ものの移植STG
	アローフラッシュ	セガ	6000	4300	–	1700	–	'90年。変形ロボットSTG
	インセクターX	ホットビィ	6800	4800	–	1800	–	'90年。業務用のリメイクSTG
	FZ戦記アクシス	ウルフチーム	6800	4700	–	1700	–	'90年。SFロボットACG
か	クラックス	ナムコ	4900	3900	–	1700	–	'90年。テトリスタイプのPZG
	コラムス	セガ	5500	4200	△500	1900	△300	'90年。宝石を消してゆくPZG
さ	鮫！鮫！鮫！	東亜プラン	6500	4900	–	1800	–	'90年。東亜系STG。超難度高
	スーパー大戦略	セガ	6800	4900	△200	2400	△300	'90年。パソコンからの移植SLG
	スーパーモナコGP	セガ	6000	4800	△400	2400	△500	'90年。超リアルレースゲーム
	ストライダー飛竜	セガ	7000	5000	–	2000	–	'90年。業務用のACGの移植
	ソーサリアン	セガ	7000	3000	▼600	800	▼400	'90年。パソコンからの移植RPG
た	大旋風	セガ	6000	4300	△300	1700	0	'90年。縦スクロールSTG
	ダイナマイトデューク	セガ	6000	4300	–	1700	–	'90年。殴る、蹴るの３DACG
	大魔界村	セガ	6800	3700	△700	1200	△200	'89年。業務用からの移植ACG
	TATSUJIN	セガ	6000	2800	△300	800	△100	'89年。ハデなパワーアップSTG
	TEL TEL スタジアム	サン電子	6500	4600	–	1700	–	'90年。モデムで対戦もできる
は	バーニングフォース	ナムコ	5800	4300	–	1700	–	'90年。３DSTGの移植版
	FATMAN	サンリツ電気	7800	5500	–	1900	–	'90年。１対１の格闘技ACG
	フェリオス	ナムコ	5800	4100	△100	1700	0	'90年。神話を題材にしたSTG
	ヘルファイヤー	NCS	6500	4900	–	1800	–	'90年。業務用からの移植STG
ま	マージャンCOP・竜	セガ	5500	3500	△400	1100	△100	'89年。硬派麻雀アドベンチャー
	マイケルジャクソンズムーンウォーカー	セガ	6000	4300	△400	1800	△300	'90年。同名映画の原作のACG
ら	ラスタンサーガII	タイトー	6800	4800	△600	1500	△100	'90年。正統派の肉体ACG
	レインボーアイランドエクストラバージョン	タイトー	6800	4700	–	1800	–	'90年。メルヘンタッチのACG

品質チェックは厳しく万全！

きちんと確立された売買システム

中古ショップにソフトを売る際、18歳未満の場合は必ず、お店で発行している承諾書に親の押印が必要。さらに店頭で親元への電話確認、正常に作動するソフトかどうかのチェックがあります。故障品、盗品、友人から借りたソフトの売買を防ぐためですが、逆に言えば品質管理がゆきとどいているので買う時に安心できる、ということに。故障品、汚ないソフトがないわけですから。また、近所のディスカウントショップ等で特売品扱いのソフトは、急に買う人が減ったり逆に売りに来る人が急増したりで、すぐわかるそう。その場合、本部に連絡をとり販売価格を調整し、競合店との価格差を縮める等措置がとられます。一方ソフトの買取も同一ソフトが集中すると一時中止措置が。以上の売買システムの大枠を念頭に、中古ショップへ！

●この特集の価格表は以下の協力店によるものと編集部が独自に取材したものを集計したデータで作成しました。御協力いただいた方々に御礼を申し上げます。●マリオ 03(204)7350 ●わんぱくこぞう葛西店 03(869)5535 ●TVパニック 06(846)3589 ●スタンバイ 06(633)4416 ●はてな 高円寺店 03(336)9525 ●ソフマップ 03(258)3155

スーパーTVゲームマガジン

ヒッポンスーパー

MONTHLY

HiPPON SUPER!

SUPER-FAMICOM, FAMICOM, PC-ENGINE
MEGA-DRIVE, GAME BOY…etc.
FOR ALL TV GAMES

誌名変更第1号どうでした!? 御感想などありましたらおくっていただけるとうれしい。
さて次号もTVゲーム全機種に対応した高密度情報をドドーンとぶちかまします。
それからファンタジー小説コンテストの発表に書き下し短編もあるっ！それじゃ次号もよろしくっ！

次号の2月号は もりだくさんの内容で

1月7日発売

予価490円(税込み)です

編集後記

●ＳＦＣは音も凄かった。これでＴＶゲームの音をピコピコなどと表現していた時代はあっという間に終わった。さて、今号どうでしたか？ご意見聞かせて下さい。(井)

●スーパーＦＣがヨイ。コントローラは使い易いし、音がスゴイ。同時発売ソフトもいいしね。不安は本体とソフトの供給体制。ソフトの質は落さないで欲しい。(ハルク)

●スーパーファミコン７台を１人で京都まで取りに行った。「豪傑やなぁ」と言われたり、不審尋問されたり。何だかＳＦＣを人の２倍は愛せそうな気がする。（マッキー）

●X'masに何をねだるか決まった？スーパーファミコン？私はニューオータニで堺正明のディナーショー…ウソだって。行かないって。よいお年をー。　（あや）

●ＬＰレコードで持っていたものをＣＤに買い換える作業をぼちぼちやっている。そういえば最近は音の良い海賊盤ＣＤが何とも多い。よって金ももたない。　(根本)

●とうとう年末のクリスマス、正月という大イベントがやってきた。映画も面白いのがやって来るし、デートコースはもうカンペキだな。よーしヤルゼ！　（さく）

●はじめまして。ある日突然、一介の読者から編集部スタッフになった成り上がり者です。今回から編集後記の末席に参加することになりました。以後よろしく。(野安)

HiPPON SUPER!
1991年 新年号

●EDITORS
井上裕務
降旗正子
三橋文夫
捧綾
根本康弘
作山哲広
大野康之
早川洋
●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
内田聡
田尻智
藤森英明
とみさわ昭仁
石埜三千穂
●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン堂
前嶋信行
●ILLUSTRATORS
高橋政輝
阿知破英喜
キャラメルママ
●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住　所　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電　話　編集部：03－239－0237
営業部：03－234－4621(東京)
06－204－1966(大阪)
052－201－4181(名古屋)
印刷所　株式会社 光村原色版印刷所

©JICC出版局1991雑誌コード07689-01
Printed in Japan

☆確実に手に入れたい方はこの注文票に記入してお近くの書店にお渡し下さい。

●キリトリ線●

予約注文書

書店印

JICC(ジック)出版局 03(234)4621

ワルキューレストーリーブック

富士宏著

予価1400円

'91年2月発売予定

氏名

住所

TEL

年令( ) 性別 男・女

●キリトリ線●

郵便はがき

切手を貼って送ってね！

102

東京都千代田区麴町
5－5－5

JICC出版局
HIPPON SUPER！編集部
読者プレゼント係

ご住所 でんわ	〒 ☎(－ －)				
お名前	（男・女）	年齢	歳	学年・職業	
今月買った他のゲーム誌		買ったこの本を日	月 日	ほしいプレゼントNo.	

●これから欲しいゲーム機は？（１つだけ）
①ファミコン(ディスクシステム・ツインファミコンを含む) ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④PCエンジンCD-ROM ⑤メガドライブ ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームギア ⑧PCエンジンGT ⑨ネオジオ ⑩リンクス ⑪その他

●持っているものに○をつけて下さい
①ファミコン(デュスクシステム・ツインファミコンを含む) ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④PCエンジンCD-ROM ⑤メガドライブ ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームギア ⑧PCエンジンGT ⑨ネオジオ ⑩リンクス ⑪その他

☆応募のしめきりは１月７日です。(当日消印有効です。)

Vol. I 愛読者アンケート

★これからほしいソフトは何ですか。

	1位	2位	3位
ファミコン			
スーパーファミコン			
PCエンジン			
メガドライブ			
ゲームボーイ			

★今号でおもしろかったもの、興味のなかったものを選んで番号で記入して下さい。(いくつでも)

①表紙
②KEY PERSON!
③モニター上の冒険-1-
④ゲームライフの達人
⑤ドラゴンクエストV
⑥業界内美人を探せ!
⑦TVゲームヒットチャート
⑧ニュースファイル
⑨年末・年始ソフトはこれを買え!
⑩TVゲームブロードウェイ・ファミコン
⑪PCエンジン
⑫メガドライブ
⑬ゲームボーイ
⑭ネオ・ジオ
⑮HOT GAME REVIEW J.B.ハロルドシリーズ#1殺人倶楽部
⑯T.M.N.T
⑰スーパーマリオワールド
⑱ポピュラス
⑲桃太郎伝説II
⑳アイラブ!ミッキーマウス!ふしぎのお城大冒険
㉑ワールドカップサッカー
㉒SaGa2秘宝伝説
㉓ファイナルファイト
㉔グラディウスIII
㉕TVゲーム業界ウォーズ
㉖風よ。龍に届いているか
㉗今月の1本!スーパーマリオワールド
㉘スーパーファミコン情報局
㉙ウィザードリィ外伝
㉚カプコンゲームの研究
㉛役立ちコマンドデータバンク
㉜バグボーイクラブスーパー
㉝神話世界の旅人たち
㉞電脳遊戯日記
㉟漫画は愛
㊱怪物博物館
㊲ホラーは踊る
㊳TVゲーム昔話
㊴ウィザードリィ友の会
㊵フリートーク
㊶メーカーズスクランブル
㊷中古ソフト情報局
㊸プレゼント
㊹コミック・クインティ
㊺ニューソフトストリート
㊻スケジュール表

●おもしろかったもの〔　　　〕
●興味のなかったもの〔　　　〕

★何でも言いたい放題で、どーぞ。

キリトリ線

ワルキューレストーリーブック

ワルキューレのオリジナルイラストにストーリーを加筆した絵物語。富士宏ファン、ワルキューレファンに贈る!

富士宏著

'91年2月
発売予定

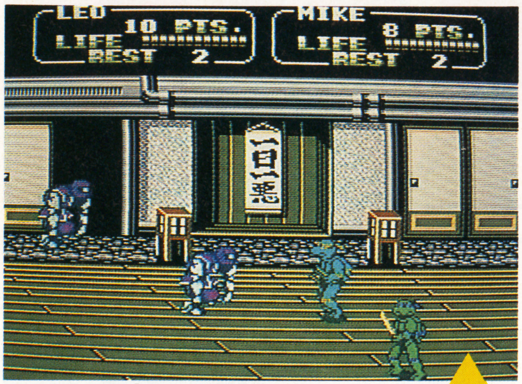
予価1400円
(税込)

アンケートに答えて PRESENT(プレゼント)を もらっちゃおう!!

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送って下さい。抽選で合計40名に、下の①～④のソフトのうち、希望のものをプレゼント!!

ハガキには必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号をしっかり書いて下さい。きちんと書かれていないと、せっかく当選しても届かないことがありますのでくれぐれもご注意を。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。

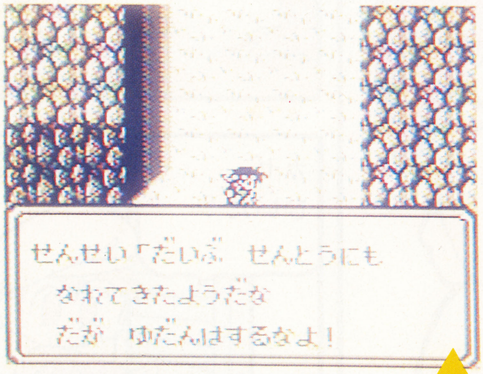
しめきりは1月7日(月)。当日消印有効。発表はHIPPON SUPER！3月号で行う予定。官製ハガキの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募して下さい。たくさんのご応募、待ってます。



T.M.N.T(ファミコン) 10名
コナミ

桃太郎伝説II(PCエンジン) 10名
ハドソン

アイラブ！ミッキーマウス！ふしぎのお城大冒険(メガドライブ) 10名
セガ



SAGAII 秘宝伝説(ゲームボーイ) 10名
スクウェア

ダブルプレゼント

ガメラ・テレフォンカード 3名

不滅の怪獣特撮。「ガメラ」シリーズのビデオ発売(大映より)記念のテレカです。

希望ソフトプレゼントの抽選に、残念ながらもれてしまった人にも、ダブルプレゼントのチャンスが。毎号いろんなグッズをさらに抽選で、さしあげます。

ゲームミュージックのCD、Tシャツ、テレフォンカードなどなど…街で買えないプレミアムグッズも多く用意しております から、こちらの方もお楽しみに。

※ダブルプレゼントだけを指定して希望することはできません。ご了承下さい。

おめでとう！当選者発表VOL.20/21

★ほしいソフト1本

北海道・森田伸一　青森県・酒野君和　山形県・内海智明　福島県・岩永明仁　千葉県・安野千恵　東京都・古田照秀　新潟県・小林武伸　山梨県・志水道憲　静岡県・水野秋子　三恵県・渋沢民二　大阪府・種中良人　兵庫県・山口弘志　島根県・島山加奈　広島県・管原香織　愛媛県・渋谷君雄　福岡県・時里高雄　佐賀県・安田福夫　長崎県・佐川武仁　宮崎県・田町康行　鹿児島県・砂中由貴子　他60名

★ほしいソフト2本

北海道・阿井勝弘　岩手県・須藤達也　宮城県・西田春行　茨城県・水元康史　埼玉県・香山四郎　東京都・田崎典雄　富山県・久口美樹　福井県・吉田良治　岐阜県・渡辺和明　愛知県・土田正行　京都府・秋野文明　奈良県・坂下富行　鳥取県・福山民子　岡山県・崎野高史　徳島県・斉藤輝夫　高知県・山崎東次良　福岡県・宮沢好君　熊本県・河原弘詞　大分県・南田守　鹿児島県・竹内浩　他30名

★ほしいソフト3本

青森県・中井淳夫　秋田県・宮野和生　福島県・桑原正義　栃木県・木内賢司　千葉県・新藤政剛　東京都・野田理香　石川県・天野紀也　山梨県・野原晴光　静岡県・村野和成　三重県・伊藤美河　大阪府・紫田宏之　和歌山県・原田喜徳　島根県・高山哲治　山口県・白岩国雄　香川県・荒井信雄　他25名

★サンダーフォースIII・CD

山形県・清野明洋　千葉県・福沢康弘　愛知県・長谷川洋　他2名

★アンケートハガキプレゼント

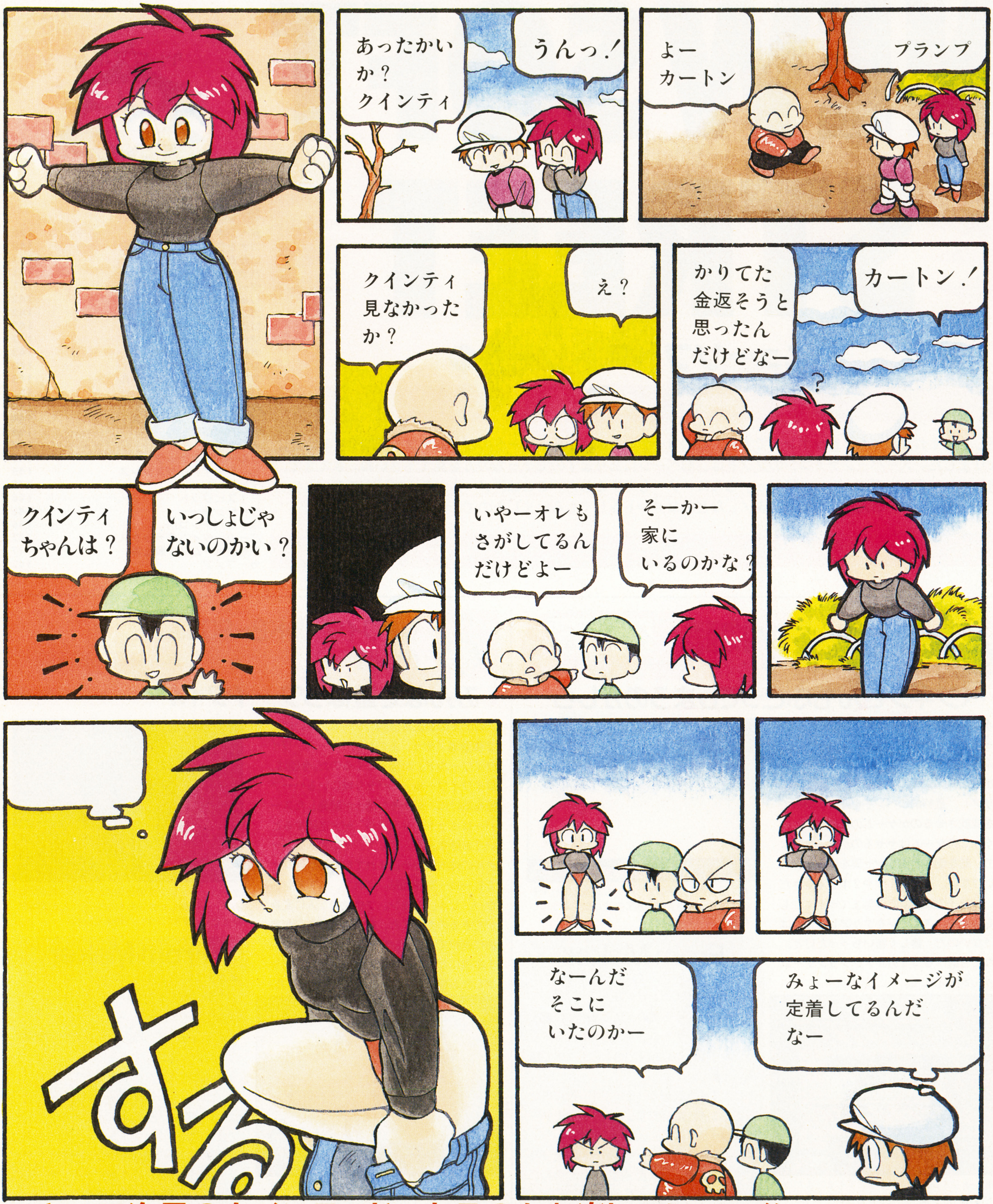
①パロディウスだ！　北海道・矢島伸孝　岩手県・森野幸夫　福島県・村川公一　埼玉県・川畑康則　他6名

②テクモボウル　福島県・和久井久貴　千葉県・東海林駿平　和歌山県・上野昌秀　広島県・萩野和重

③暴れん坊天狗　山形県・兵藤崇典　群馬県・奥村貴美子　東京都・赤尾彰人　長野県・智子　他6名

④虹のシルクロード　秋田県・西村裕子　茨城県・与田兆治　他8名

いつも元気なクインティの大活躍!!



さーて次号のクインティどーなるのかお楽しみにーっ!!

NEW SOFT STREET

●ニューソフトストリート●

新しく生まれ変わった「ヒッポン」ですが、このコーナーも今回から全ハードのゲームソフトを紹介することになりました。スーパーファミコンのソフトは、前ページにありますのでそっちの方を見て下さいね。さてさて、新しくなったついでに、From Maker」なるコーナーもできました。ここは、メーカーの人に「このゲームのこんな所が面白い！こんな所がすごいよ！」などのコメントをしてもらいましたので、みんな注目しよう！

●CONTENTS

夢ペンギン物語……140
コナミワイワイワールド2……140
いただきストリート……141
パラソルヘンベえ……141
ダークロード……141
じゅうべえくえすと……142
ガンサイト……142
ゴルフグランドスラム……142
マックスウォーリア……142
ガルクライト……143
マンホール……143
TVスポーツフットボール……143
パラソルスター……143
カダッシュ……144
ファイナルマッチテニス……144
オーバーライド……144
イースIII……144
ブルーアルマナック……145
ミッドナイトレジスタンス……145
デビリッシュ……145
F1スピリット……146
ライサンダー……146
鬼ヶ島パチンコ店……146
バーガータイムデラックス……147
三毛猫ホームズの騎士道……147
カーブノア……147

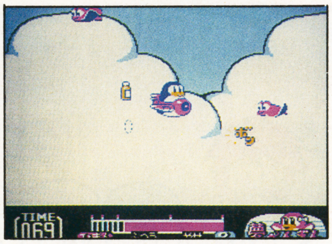
FC 夢ペンギン物語

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

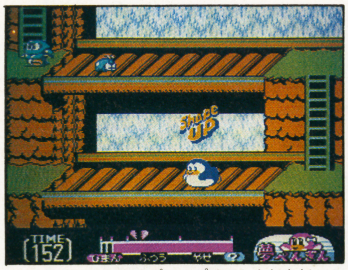
■コナミ/1月下旬発売予定/¥5800(予価)

●ペンギンさんもふとってしまうのかしら

みんな、「けっきょく南極大冒険」ていうゲーム覚えているかな？実はこれ、そのゲームの続編なのだ。ぶくぶくに太ったペン太が、恋人ペン子の要求をステージごとにクリアし、最終的にペン子を迎えにいって恋を成就させるのがゲームの目的だ。とにかく、このゲームはヤセるのが第一目的なので、敵を倒すと出るヤセ薬を取らなければいけない。それも1つや2つじゃ全々だめ、ペン子の指定した体型までヤセて、しかも時間内にステージをクリアしなければいけないのだ。難しく書いちゃったけど、だれでも遊べるコミカルアクションゲームだから超安心して。



↑シューティングのステージもある。それでも食べる君は一体！重すぎて失速しないようにして下さい。ぱくぱく



↑薬を使ってシェイプアップ！でもまだまだハートはわれたまま…。もっともっとヤセろ!!

From Maker

●このゲームのウリは、やっぱりキャラクターがカワイイことですね。
どちらかというと男の子より女の子に遊んでもらいたいゲームです。それも、ちっちゃいお子さんから20才のＯＬの方々まで幅広い年齢で。
とにかく主人公がカワイイです。敵に当たって、ころんだ時でもしっかり食べます。
「おめ一食うなよ」って感じですね。
ダイエットというテーマでゲームが進むのですが、ステージは食べ物だらけで遊んでいる方が食べたくなっちゃいます。

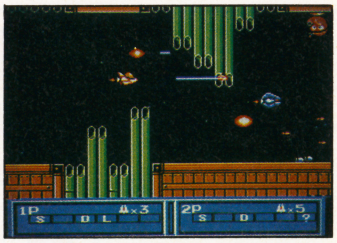
FC ワイワイワールド2～SOS!! パセリ城～

ジャンル	アクション
プレイ方法	2P可

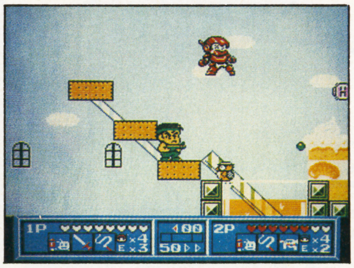
■コナミ/1月5日発売/¥6500(税抜き)

●みんなで遊ぼうワーイワイ!!

コナミのお正月恒例のゲーム、ついに第2弾登場！そう、あのお祭りゲーム「ワイワイワールド」が帰ってくるのだ。今回は、ワイワイワールドのパセリ城にいるハーブ姫を助けに、シナモン博士が開発したスーパーロボット“リックル”が大活躍するというお話なんだ。そして、その主人公リックルの体内に埋め込まれているのが、コナミヒーロー変身回路。これで、ゴエモン、ウパ、ビル、シモン、フウマの5人に変身ができるのだ。また、前回はステージが自由に選択できたが、今回はずっと道なりの1本道になった。2倍も3倍もパワーアップしたお祭りゲームにみんなでワイワイだ。



↑シューティング面の出来は、一見の価値が大あり。一番楽しいかもしれないぞ。2人同時プレイというのはこういう時楽しいね



↑「ぼくってウパ」のステージにリックルとコントラがいる。しかも泣いているぞ。ヘンなの

From Maker

●コナミの有名キャラが勢ぞろいって感じですが、モアイやコングやマイキーが今回はお休みです。
それと、シリアス路線からコミカル路線になったのも注目して下さい。
全9（途中分かれ道もあります）ステージは、頭からしっぽまで楽しいアンコがいっぱいいっぱい入ってますので、スミからスミまで遊びまくって下さい。
アクション面の他にも、シューティングステージがグラディウス面、ツインビー面の2つとそれぞれ2ステージあります。

©KONAMI

FC

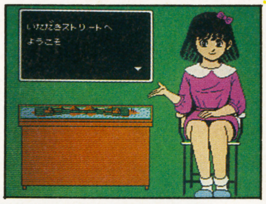
いただきストリート—私のお店によってって—

ジャンル	ボードゲーム
プレイ方法	4P可

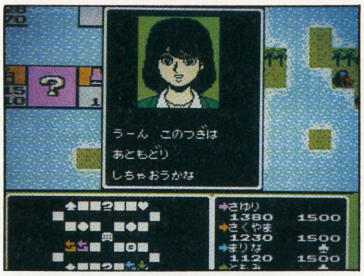
■アスキー/2月発売予定/¥6800(税抜き)

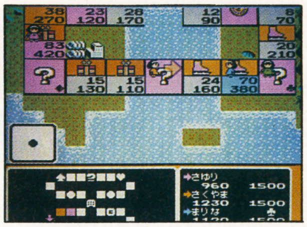
●やっぱりボードゲームが面白い理由はこれ

あの、「いただきストリート」がついに発売になる。このゲームは、堀井雄二氏がゲームデザインした新感覚ファミコンボードゲームだ。プレイヤーは、サイコロをふりながらマップ上で自分の駒を進めて、止まった所のお店を買ったりそのエリアの株を買ったりして、自分の財産を増やしてゆき、目標金額を達成すれば勝ちだ。ゲームマップは、初心者用のおのころ島から激戦は免れない達人用の宇宙星雲まで全5つ。マップによって、プレイする人数が3人～4人と決まっていて、人数が足りない時はコンピューターが相手をしてくれる。でも、ここはやっぱりみんなでにぎやかに遊んだほうが楽しいかな？

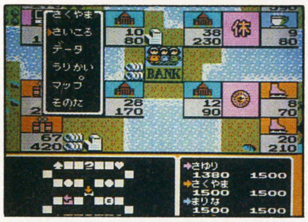


→いただきストリートへようこそ！うーんカワイイ♡

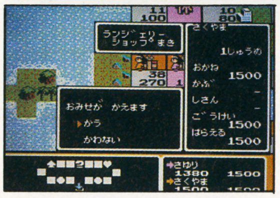




←?マークの所はラッキーチャンスカードがめくれるんだ



←それじゃゲームスタート！サイコロをふってはいどーぞ



↑他の人が止まった時にお金がもらえるよ
←止まった所のお店を買ってゆくのだよそうすれば…

A HUMANISM

●この「いただきストリート」の注目すべき点の1つに、コンピューター扮する個性あふれる登場人物がいる。ここで、彼等の簡単なプロフィールを紹介しよう。①高杉ともみ・素直な女の子。②水沢けいこ・21才コンパニオン。③早瀬まりな・明るい高校生。④藤森さゆり・理知的な女子大生。⑤南条ひろし・正義感ある高校生。⑥佐竹たかゆき・打算的な大学生。⑦三本松しょうた・元気な中学生。以上の7人だ。

FC

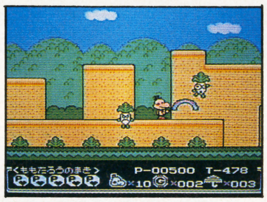
パラソルヘンべえ～おとぎの国は大さわぎ!～

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

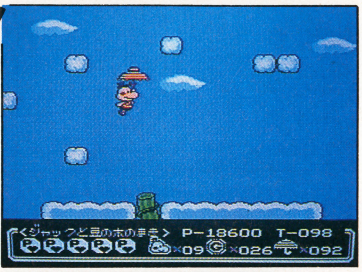
■エポック社/2月発売予定/¥6500(税抜き)

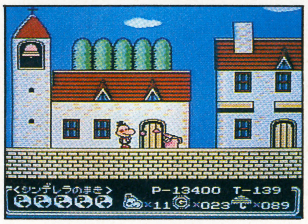
●人気アニメのヘンべえがゲームになるぞっ!

エポック社の新作ファミコンゲームは、テレビの人気アニメ「パラソルヘンべえ」のゲーム化だ。ストーリーは、地球を支配しようとする赤鬼星人によって、お伽噺の主人公になってしまったメゲル君達を助けるために立ち上がるんだ。ゲームは、基本的に横スクロールのアクションで、ヘンべえは傘を武器に敵を倒してゆく。また、傘はジャンプした時にパラシュートがわりになったり、下にさしてホッピング攻撃ができたりと便利な道具なのだ。そして、このゲームの面白い所は、遊ぶ人の年齢によってゲームの難易度が変わるという所。0歳から99歳まで設定できるので、ほんとの年齢以外で遊ぶのもきっと面白いよ。

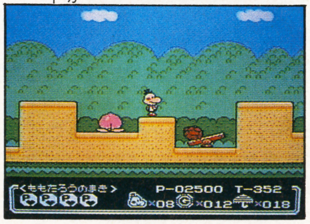


→パラソルの数だけ攻撃ができる。パラソルはステージの途中に落ちてるんだ

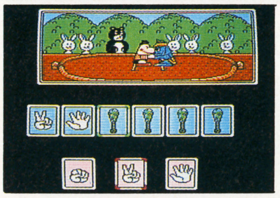




←ついにシンデレラステージまで来たぞ！わーいっ！



←大きなモモに岩の乗ってるジーソーが…。うーん何だろう？



↑カサをさせば、ゆっくり降りられるんだ
←ボスとはいろんなゲームで遊んで戦うんだ

From Maker

●わが家の熱中ゲームは、パラソルヘンべえ、ドクターマリオ、パルダーダッシュ。6才と4才の娘は、NHKのパラソルヘンべえのアニメは見てないが、このゲームは大好きだ。私が自分達よりうまいというだけで、父を尊敬している。1才の長男はまだ父の偉大さに気付いていない。とはいうものの、このゲーム幼児向けというだけではない。ゲームスタート時、年齢を隠さず申告すべし。あっと驚く事があるよん。

FC

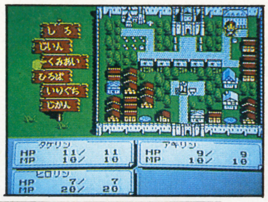
ダークロード

ジャンル	RPG
バックアップ	あり

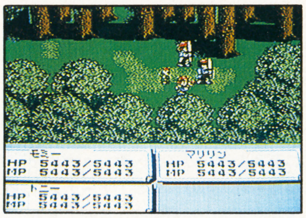
■データイースト/1月発売予定/¥6800(税抜き)

●本格RPGの決定版がついに出るのだ!

データイーストの新作、「ダークロード」は、ストーリーの壮大な本格RPGだ。古の4つの封印の謎を解明するために、プレイヤーは冒険の旅に出ることになるのだが、まずキャラクターメイキングをしなければいけない。キャラのパラメーターを決めて、ファイター系かウィザード系かを選ぶ。後は、街に入って24もある職業の中から1つ選択する。職業は、能力がないとなれないものや、賃金もそれぞれ違うという懲りようだ。そして、装備を整えて仲間が集まったら、クエストを請け負ったり探したりして冒険に出発するのだ。このゲームの全5章仕立て12のシナリオは、きっとプレイヤをハマらせること間違いないと確信する。

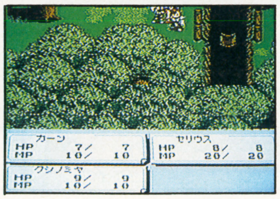


→ゲームは、3人パーティで進行する。町で装備をととのえて、冒険に出発！



←少年をつれての行動。画面は基本的にこんな構成になってる

←酒場で情報収集する図。こわいおっさんが気前よさそう



↑重要人物発見!?彼は一体どうしてここにいるのか?
←町の外は、謎でいっぱいだ。さーてどこから行くか

From Maker

●とにかくこのゲームは5章仕立てで、十数本のシナリオがありますが、どのシナリオからでもできるようになっています。もちろん、クリアしなくてもよいシナリオなどもありますし、遊び方は人それぞれで全々違ってきます。
戦闘シーンは、パーティのキャラごと操作して行います。けっこう目新しい構成ですので、みなさんぜひぜひ遊んでみて下さいね。よろしくおねがいします。

©1991 ASCII CORP. ©エポック社 藤子スタジオ NHK-SC ©DATA EAST CORP.

FC

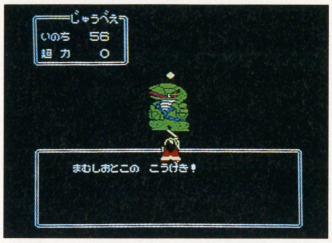
じゅうべえくえすと

ジャンル	RPG
バックアップ	あり

■ナムコ／1月4日発売／¥7800(税抜き)

●本当に面白いRPGが来年の始めに出る！

ナムコから久々にRPGが発売される。戦国時代を舞台にSF的な要素も入っているこのゲームの主人公は、右目に怪我を負ったじゅうべえという少年だ。お話は、柳生の谷で赤ん坊が拾われる所から始まる。しかし、その夜から不思議なことが起こり始めた。日本各地に怪事件が多発し、見たこともない化け物がうろつき始めたのだ。そして、それにはいつも古代人が作ったといわれる宇宙塚が関係していた。じゅうべえは、名刀しんかげを手に過巻く謎に立ち向かっていくのだ。「貝獣物語」のスタッフが送るこの「じゅうべえくえすと」、注目の1本になりそうな予感あり。



↑戦闘シーンはなつかしい「貝獣物語」みたいだぞ！まだじゅうべえ1人だけど、みんなでつつくとこが早く見たいぞー

↑きつねさんなどに情報をもらいながら進む。コスモトロンとは一体何ぞや？

From Maker

●ゲーム中に出てくるじゅうべえを助けるキャラ達は14人(匹？)にもおよびます。じゅうべえが訪れる町々に1人、また1人と現れる仲間達は、まるで「七人の侍」のような感じですよ。

ゲームの方は、バランスも良いしとっつきやすいですから、生後3ヶ月の赤ちゃんでも遊べます。本当です(笑)。

パッケージの方も凝ってまして、ゲーム世界の全体大マップと、みんなで遊べるゲームカードが入っています。お年玉をためて買っても決してソンはさせません！

FC

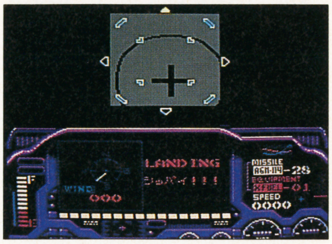
ガンサイト

ジャンル	STG
プレイ方法	1P専用

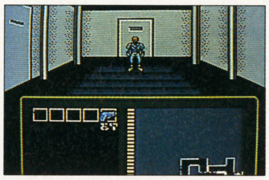
■コナミ／2月中旬発売予定／¥5800(予価)

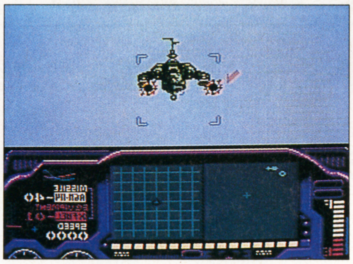
●血沸き肉踊るハードコンバットバトル!!

「SUPERコントラ」以来、ハードリアル路線はお休みだったコナミから、久々に登場したこのゲームは、シューティングあり、ヘリによる空中戦あり、3D迷路ありの戦略性が高いコンバットアクションゲームだ。また、ストーリー性を重視することによって、各モードごとに奥の深い展開になり、よりゲームの世界にのめり込むことができる。と、いってもプレイヤーはストーリーに流されることなく自由に戦略的な駆け引きなどが可能だ。そして、メインが3Dなだけにキャラクターの拡大縮小がスムーズに行われている。ハードの限界に挑む出来に、期待は大きい。



↑ランディングシーン。ゆっくりゆっくりそーっとしないと…ああ！シッパイ!! もーヘタクソだなあ


←3Dシーンでは素敵しながら進むのだ。オートマップだから、かなり安心して歩けるようになってる


↑敵ヘリとの戦闘だ！むこうはミサイルを飛ばしてきたぞ！よけろ一死んじゃうーっ！

→3Dシューティングは君の腕の見せ所。弾数に注意しながら正確に撃っていこう。やられる前にやれ！

FC

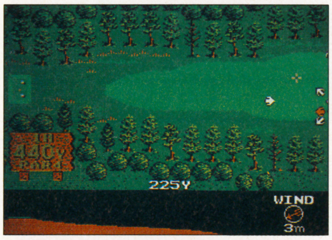
ゴルフグランドスラム

ジャンル	スポーツ
プレイ方法	4P可

■ヘクト／1月25日発売／¥9700(税抜き)

●スーパーリアルなゴルフゲーム登場だ

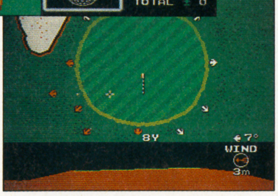
ゴルフプレイヤーのための本格ゴルフシミュレーション、と銘打ったこのゲーム、ゴルフ経験者ほど楽しめるように作られている。なんと、スタンスやグリップ、ショット、打点、ティーの高さなどさまざまなバリエーションがあり、それらを複合させると色々なショットが打ち分けられるのだ。風氏きや風速、ボールのあるライの状態、傾斜などを頭に入れて現在の状況を考え、ベストと思われるショットを探るのも楽しいゲームである。ゲーム内のコースは世界的に有名なオーガスタ・ナショナルをモデルに作られており、ここでトーナメントモードを制するのが最終的な目的である。



↑第1打。下にはコースの高低が表示されている。あるていどブッ飛ばさなければ、どうやらダメみたいだぞ!?

↑デモ画面の1シーン。かなりクォリティーが高い。しかも動くぞ

←ボールの所にあるポイントをタイミングよく決めるのだ！



→このあと、2段階ぐらいズームアップするのだ。す、すごいぞー

FC

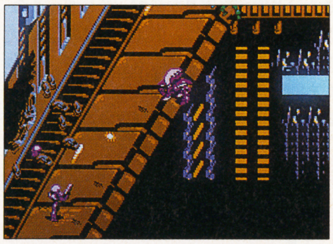
マックスウォーリア

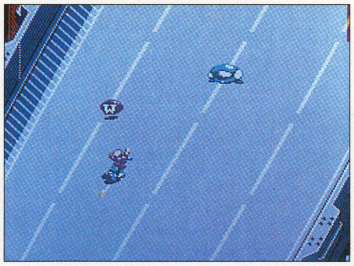
ジャンル	STG
プレイ方法	1P専用

■バップ／2月15日発売／¥5800(税抜き)

●ナナメシューティング!?こっこいつは!!

バップからは、アメリカのNESで好評を得た3Dシューティングが登場。3Dといっても、前から見た平凡なものではなく、これはなんと斜めにスクロールしていく。マイキャラは人間型で、武器はレーザーとボムの2種類。アイテムを取ることによって共に5段階までパワーアップする。レーザーは、拡散と集中があって使い分けることができるのだ。他にも、シールドやスピードアップなどのアイテムもあるので、残らず奪取せよ。ステージは6つ、ノーミスで全てクリアすると最後の第7ステージが登場する。シューティングファンなら、迷わずチェックせよ。


↑ステージの中には、オートバイに乗ったり、川を坂上ったりするぞ。グラフィックピカ1！


↑ナナメなので、チラつきなんかは絶対おきないんじゃないのかな？

From Maker

●この「マックスウォーリアー」は、実はアメリカ向けのゲームとして制作されました。そのため、雰囲気はなんとなくアメリカンな感じです。画面写真を見ていてそうは思いませんか？

アメリカのCESショーにも出品しまして、かなり高い評価を受けました。さらに、来年の春以降にはヨーロッパでも発売される予定です。

リアルなグラフィック、スピード感あふれるゲーム展開、盛り上がるサウンド、どれを取ってもすばらしい出来です！

©BIRTHDAY NAMCO LTD. ©HECT 1991 ©バップ 1991

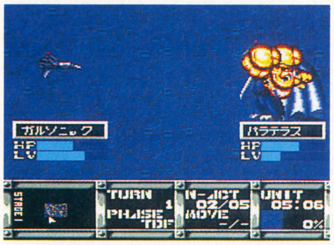
PC ガルクライト－TDF2－

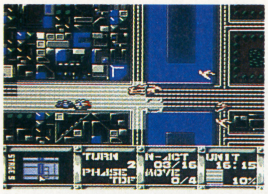
ジャンル	SLG
プレイ方法	IP専用

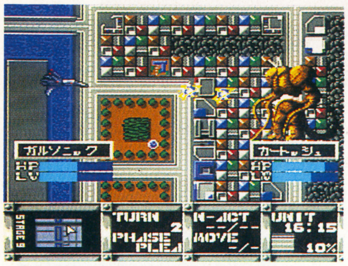
■パック・イン・ビデオ／CD-ROM／1月28日発売／¥7800(税抜き)

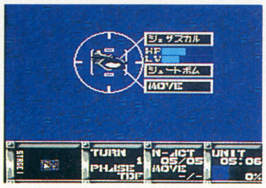
●怪獣がガオーッ！ TDF出動セヨ!!

パック・イン・ビデオのPCエンジン新作ソフトは、CDロムを使ったシミュレーションゲームだ。でも、これは普通のシミュレーションとは少し違う。実はこのゲームの敵は怪獣で、プレイヤーは、それを倒す地球防衛軍なのだ。ルールは基本的に単純明快で、複数いる怪獣を全滅させればシナリオクリア。また、ある条件を満たせば敵1に対してこっちが2の複数攻撃が出来るようになるのだ。また、3機ある特殊ユニットを合体させれば、巨大ロボット「ガルクライト」が登場するぞ！この手の物が好きなユーザーにはこたえられない設定だ。みんな思いっきり期待してしまおう。


↑主力戦闘機ガルソニック。こんなに強いのに一発で怪獣は死んでくれない。こーなったら仲間と複数攻撃だ！


←怪獣がいつ都市に上陸！建物を壊さないようにしなければだめだ


↑敵は怪獣、よーしゃはしなくてよい。ブッ殺してしまえ


→ユニットをサーチするとこんなふうになる。カッコイイぞうっ

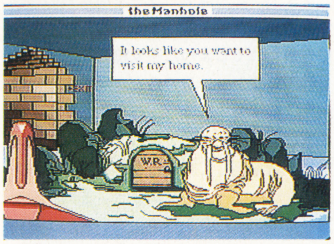
PC マンホール

ジャンル	AVG
プレイ方法	IP専用

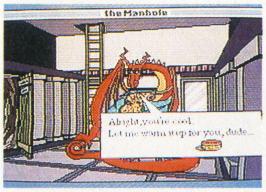
■サン電子／CD-ROM／2月下旬発売予定／¥6500(税抜き)

●不思議の国のアリスになった気分だよ

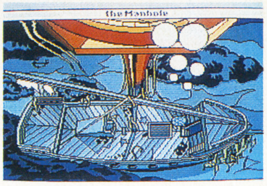
サン電子のPC新作ソフトは、アメリカのパソコンから移植のアドベンチャーゲームだ。といっても、このゲームはやらなければいけないことや、最終目的というのがいっさい無し。ゲームを始めると、プレイヤーは不思議な世界に突然ほうり出される。目の前には、おかしなものがごろごろしていて、それを調べることが出来るのだ。あるのはもちろん物だけじゃないぞ。不思議な世界を冒険していると、突然ゾウが二本足で立っていたり、アザラシが話しかけてきたりする。この世界を歩き回って、色々なことをやっても誰も文句は言わないから、思う存分冒険しちゃおう。



↑「遊びに来るかい？」と言われる。でも、ゾウアザラシの家って海の中なんじゃないのか？まあ、死ぬことはないからとにかく行こう！


←ドラゴンが本を読んでいる。「あっためてやろう」と言ってるが、何を？

↑こ、このマンホールの中に何かがある。さあ中へ思いきって入ってみようね


→ドボーン！と海の中に入ると…ありゃりゃ！船が沈んでるぞ!?中に入ろうか？

PC TVスポーツフットボール

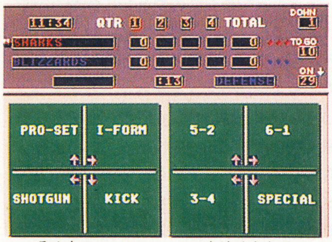
ジャンル	スポーツ
プレイ方法	IP専用

■ビクター音楽産業／1月発売予定／価格未定

●アメリカンスピリット爆発スポーツゲーム

アメリカンフットボールのゲームはこれまでファミコンなどでもいくつか発売もされ、人気急上昇のスポーツだ。この度PCエンジンで発売される「TVスポーツフットボール」はそれらの先達ソフトに負けないくらいの本格的アメフトゲームだ。

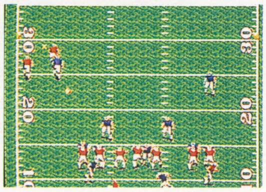
様々なフォーメーションが用意されているのはもちろんのこと、遊べるモードも、エキシビション、リーグ、クリップボード、プラックティスの4種類があり、練習をみっちり積んでからリーグ戦にチャレンジなんてこともできるんだ。ボタン操作は複雑だけどその分いろんなプレイができるのさ。いやあ、アメフト好きにはたまらんぶぁい。



↑いろんなフォーメーションを決められる。ここは一発ハデにキメようぜ！にしても、けっこうカッコいいレイアウトだ

←試合の後にはニュースキャスターがレポートしてくれる。だけど英語が読めん

↑ドコーン!!とブチ壊して出てくるアメフト選手。すんごい迫力のタイトル画面


→リアルなフィールド画面だね。これはハマるぞーっ！スポーツファン必見だな！

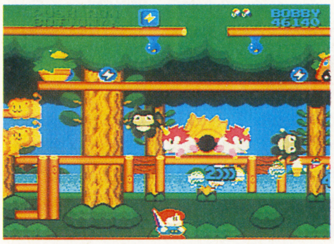
PC パラソルスター

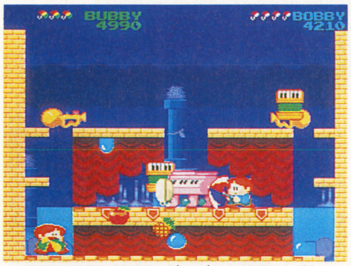
ジャンル	アクション
プレイ方法	2P可

■タイトー／2月15日発売／¥6600(税抜き)

●傘もっておでかけランランランと!!

タイトーの一連のバブルボブルシリーズの新作。泡、虹、ときて、次は何だろう？と思っていたら、今度はなんと傘だ。傘でどうやって敵をやっつけるんだ？と、思っていたら、なんと傘で敵を持ち上げてブンと投げ飛ばしができる。また、上から落ちてくる雨水を傘に絡ませて、それを敵に投げれば痺れて動けなくすることもできるぞ。ステージ構成は、おなじみの面クリア方式だけど、今度の敵はザコキャラばっかりじゃないんだ。画面の真ん中にドーンと腰を据えてるボスキャラみたいな奴もいて、ステージごとにメリハリも充分だ。前作を買った人なら、迷わずキープしとこう。


↑ステージのド真中に大っきい敵がいる。こいつも倒さないとダメなんだけど、水滴か敵をぶつけないとやっつけられない



↑今回の武器は傘だ。ブンブンふり回して敵をどんどん倒してしまえっ！

Character

●このゲームの魅力に、カワイイ主人公が挙げられるが、これはこのシリーズの共通点でもある。第1作目は「バブルボブル」で、主人公は怪獣だった。2作目「レインボーアイランド」から、今の男の子になった。また、シリーズではないが、同じタイプのゲームで、「ドンドコドン」というのがあった。しかし、主人公は小人のようなお爺さんで、余りかわいくはない。

Ⓒパック・イン・ビデオ 1991 Ⓒビクター音楽産業 1991 ⒸSUN SOFT Ⓒ1989 Activision. Allrights reserved. The Manhole is a trademark of Cyan. Ⓒ1990 SUN ELECTRON ICS
Ⓒ1991 TAITO CORP.

PC カダッシュ

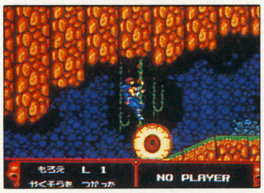
ジャンル	アクション
プレイ方法	2P可

■タイトー／1月18日発売／¥6600（税抜き）

●アーケード人気No.1!?のゲームだ！

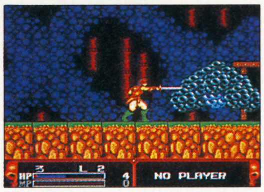
タイトーからはアーケード版からの移植作、カダッシュが登場する。魔王バルログにさらわれてしまった王女様を助けるのが目的のアクションRPGだ。プレイヤーは剣士、魔法使い、僧侶、忍者の中から1人を選び、5つのエリアを股にかける冒険に出る。敵を倒して経験値を稼ぎ、レベルを上げながらゲームを進めよう。また、敵が落としていった金を集め、いい武器に買い換えるのも重要。こうしてパワーアップしながら進んでいくのだ。あと、このゲームは1人プレイだけでなく、別々のキャラを使っての2人同時プレイも可能なので、和気あいあいとプレイするのも楽しいんだ。

↑ゲームスタートする前に、まず自分の職業を選ぶ。4人とも一長一短で、どちらかというと忍者か、僧侶がオススメかな



←ひょえーっでっかい目玉だ！こいつは倒せない敵だから、ロープに登ってるの

↑王様に命を受け、旅立つ戦士。かわいいお姫様を助け出すのだ!!ヨダレをたらすなっ！



→ボスキャラの〝ブラックプディング〟だ。す早くパパッとやっつけてしまえい

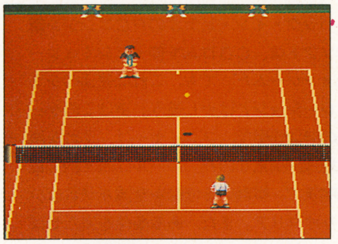
PC ファイナルマッチテニス

ジャンル	スポーツ
プレイ方法	4P可

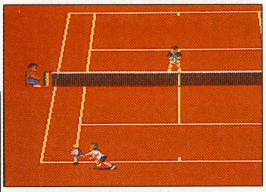
■ヒューマン／3月発売予定／¥5700（税抜き）

●テニスゲームの王様を越えられるか!?

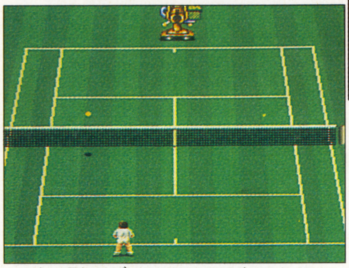
ヒューマンからはテニスゲームが登場する。対コンピュータ戦、2人対戦プレイはもちろん、4人でダブルスも楽しめる本格派だ。選べる選手達は「れんとる」「えとへり」「まけんろ」「ちゃん」など、テニスファンならピンとくる名前だらけの16人。選手達はそれぞれ個性を持っており、そのフォームもモデルになっている選手のそれにかなり似ている。テニスファンなら感涙ものだ。1人がフォアとバック合わせて合計6種類のショットを繰り出すことが可能で、ネット際ではドロップボレーなどの小技も可能。幅広い攻撃パターンが編み出せるゲームに仕上がっているのだ。



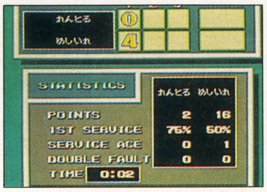
↑コートは3種類ある。どっちかっていうと、このコートはプレイしずらい。2人プレイなんかだと、けっこう熱くなれちゃうけど…



←見よ！このリアルなキャラクターの動きを！今までにない動きだぞこれは



↑まあ、最初はブナンにテニスロボットとトレーニングでもしてなれよう。あパコーンとな



→大負けれんとる。めしいれがなんだか強いんですけど…あ、腕不足か…

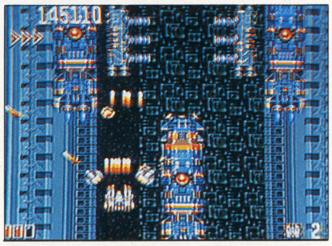
PC オーバーライド

ジャンル	STG
プレイ方法	IP専用

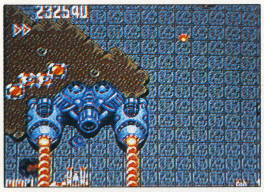
■データイースト／1月4日発売／¥6500（税抜き）

●デコが送るバリギンのシューティング

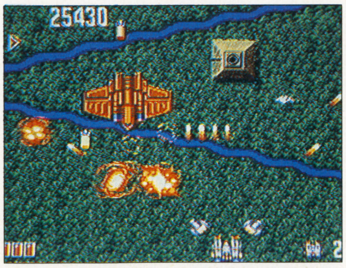
データイーストから、硬派のシューティングゲームが登場する。人類の科学水準が異常に発展してしまった近未来を舞台背景としたゲームだ。いまどきのシューティングだからして、バリバリのパワーアップは当たり前。浮遊砲台がオプションとして自機の回りにくっつき、さまざまな攻撃でプレイヤーを補助してくれる。浮遊砲台の攻撃もパワーアップさせることが可能で、そのうちウェーブやリングなどの派手な攻撃をしてくれるようになる。他にも自機のショット自体を強力にするアイテムも準備されており、プレイヤーにパワーアップの壮快感を味あわせてくれるのだ。



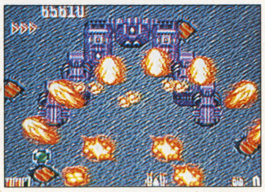
↑むおー！こっこれは高速スクロールか？敵キャラらしきメカ3体に画面内を占領されてしまったぞ。助けてー！どかーん!!



←な、な、なにおう〜〜?これじゃ逃げられないではないか！どかーん!!



↑うーん、リアルすぎるグラフィックだ。自機はまだまだ成長不足の感アリだね



→ずうおーっ！自機が出してるのか敵が出してるのかわからん攻撃！目がいたい

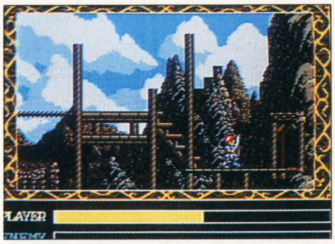
PC イースIII

ジャンル	アクション
プレイ方法	IP専用

■ハドソン／CD-ROM／発売日未定／価格未定

●パソコン版よりもすっごく面白いんだ！

アクションRPGのファンに朗報。パソコン版のヒット作『イースIII』が、とうとうPCエンジンに移植されたのだ。今までのイースシリーズは上から見下ろすトップビューだったのに対し、IIIからは横から見据えるサイドビューを採用。これにより、あの有名な半キャラずらし攻撃はなくなりジャンプしたり剣を振るなどのアクションで敵を倒してゆくゲームへと変貌しているもちろん、舞台世界やゲームの雰囲気はイースシリーズを継承し、ビジュアル面でも前作、前前作に負けないクオリティを保っているらしい。ロムロムユーザーは要チェックの1本だろう。



↑パソコン版の移植といえども、そのクォリティの高さはあなどれん!!発売日までがすごく待ちどおしいね

↑デモグラフィックには思わず絶句！これはすごい！すごすぎる！おまけに動く！すごーい!!

From Maker

●とにかく、CDロムです。ゲーム中に声優さんがしゃべってくれたりなんかもしますので、迫力がすごいですよ。また、グラフィックも美しく、しかもビジュアルシーンではそれが動いてしまうんですからモーたいへんです。
ハッキリ言いますが、98版よりも数段良い出来ですよ、ホントホント。
こいつは1人で5本ほど買ってもらって、家で額縁に飾ってもいいくらいですよ。
とにかくっ！買って遊んでみて下さい。きっと喜んでもらえると思います!!

©TAITO CORP. ©HUMAN. ©DECO. ©1990 HUDSON SOFT ©1989 FALCOM

MD

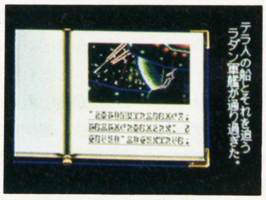
ブルーアルマナック

ジャンル	RPG
プレイ方法	1P専用

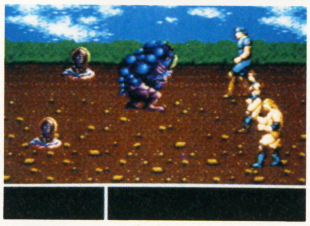
■講談社総研／4月発売予定／価格未定

●大迫力のRPGついにMDで登場だ！

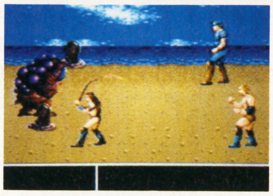
メガドライブの新メーカー講談社総研の参入第1弾ソフトは、仮称で「アマテラス」となっていたが、「ブルーアルマナック」というタイトルに決定した。ゲームはRPGなのだが、まだフィールド画面などはできておらず、今回は戦闘画面の写真だけ公開しよう。ストーリーは完全にオリジナルで、SF仕立てになっている。舞台は、宇宙にある7つの星系。星系ごとに砂漠や炎といった特徴があり、それぞれにはその環境に適応したモンスターが住んでいる。詳しいことはまだわからないけど、キャラクターデザインには、パソコンのキャラクターデザインで有名（？）な森川氏を起用しているのだそうだ。



↑デモでは、ストーリーを語ってくれる。本に書かれているのは一体何語？

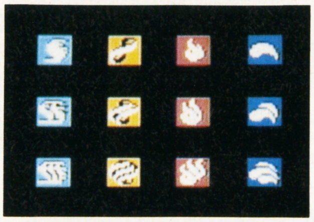


↑戦闘はこんな感じになる。アニメでウニウニ動くぞ

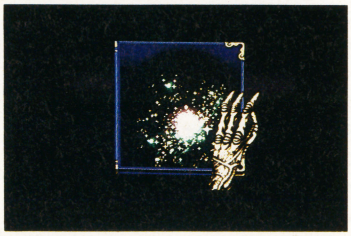


↑魔法で死神を呼んだ所。こわいよ〜ん！ひえーっ！

↑ムチで攻撃！バックは青い空と青い海だ。なんかへん？



↑魔法にはシンボルがあって、それぞれ違っているんだ



すごいぜ!!

MD

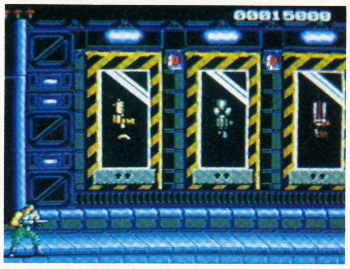
ミッドナイトレジスタンス

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

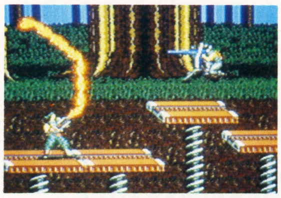
■データイースト／1月発売予定／¥6800（税抜き）

●ゲーセンの熱き思いが今ここに!!

データイーストのメガドライブ新作は、あの業務用で注目を集めていた「ミッドナイトレジスタンス」の移植だ。このゲームは業務用ではダイヤルレバーで弾の方向を変えられたのだが、メガドライブ版ではそこらへんがどうなっているか気になる所だ。バックストーリーは、こんな感じだ。ある日、一人の日本人科学者がさらわれた。テトロキシン効果の第一人者、円　津波氏である。彼は、マッドサイエンエンティスト、キングクリムゾンの身体改造に必要な人材だったのだ。キングクリムゾンは、自らの身体を改造し、人びとを洗脳して戦闘機械に変えて、世界を侵略したのだ。しかし、その中で人びとは立ち上がり「東京レジスタンス」を結成。だが、仲間は次々と倒れ、武器も底をつき始めていた時、一人の若者が立ち上がって武器を手にし、敵地に向かっていった。彼こそ、円博士の孫、円　光二その人だった。これで、タイトルの意味もわかってもらえたのではないだろうか。プレイヤーは、4つの武器と6このアイテムを駆使して、全9ステージを突き進んで行く。とにかく期待して待とう。



↑アイテムは、持っているカギで使うことができる。でも、持てるカギは決まっているからよく選ばないとダメだよ

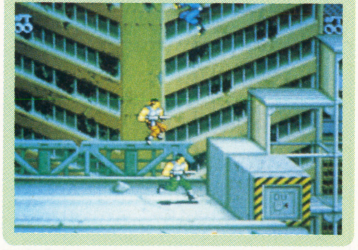


↑で、アイテムを取るとこの通り。フォーッとすごいね

↑ゲーセン版を完全移植。グラフィックの良さは変わっていない。さすがメガドライブというべきかな

ゲーセンの話だ

●このゲーム、業務用では2人プレイが可能だったが、メガドライブ版は残念ながら1人プレイになってしまった。まあ、仕方ないか。という気もするのだが、ここは無理してでも2人プレイで出してほしかったというのも本音だ。



GG

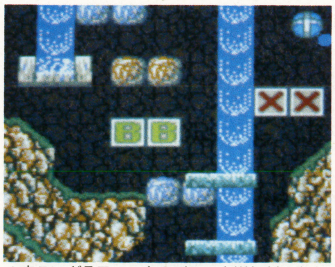
デビリッシュ

ジャンル	アクション
プレイ方法	2P可

■GENKI／2月発売予定／価格未定

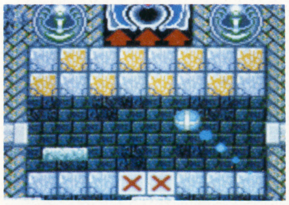
●ゲームギアのソフト急増中でーすっ！

ドンドンソフトが増えつつあるゲームギアだが、新参入メーカー“GENKI”の参入第一弾は、アクションブロック崩しの「デビリッシュ」だ。ゲームは、縦に任意スクロール（時には横）して行き、時間内にステージ最後のゴールにボールを入れるとステージクリアだ。しかし、画面下にボールが行ってしまったり、制限時間が0になるとゲームオーバーだから注意しよう。このゲームの特徴は、操作するパドルが2つあること。上にあるパドルは攻撃用で、8方向に動かすことができる。下のパドルは防御用で、上から落ちてきたボールをサポートするのだ。パドルは、アイテムによって長くなったり短くなったりするので、アイテムよーく見ては取ろう。グラフィックは、ファンタジックでちょっと怖い感じのグラフィックで、ゲームの雰囲気をいやがおうにも盛り上げてくれる。また、通信ケーブルを使っての2人対戦や、2〜4人で交互にプレイするクリアタイム競争も可能。今からでも遅くはないから、お年玉をためたりしてゲームギアを買ってみてはいかがだろうか？

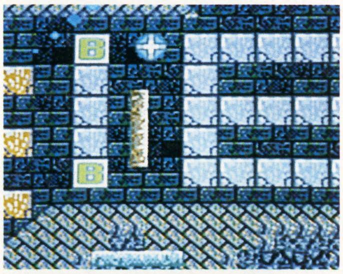


↑すごいグラフィックのブロック崩しだ。右上にあるのがボールで、下の方に2つ見えるのがパッドだ

↑画面左に見えるムカデみたいなものは、なんとワープゾーン。うまく利用すると一気にボールを動かせるばかりでなく、得点も入る



↑そして、ゴールに早くボールを入れないとアウトだよ



↑横スクロールもあるんだ

↑この絵は何だ？本当にブロック崩しなのか？

©講談社総研　©DATA EAST CORP.1989、1991　©GENKI 1991

GB F-1スピリット

ジャンル	スポーツ
プレイ方法	4P可

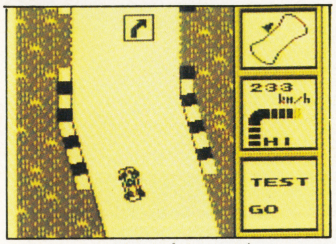
■コナミ／1月中旬発売予定／¥3500※

●ゲームボーイの鈴木亜久里となれィ！

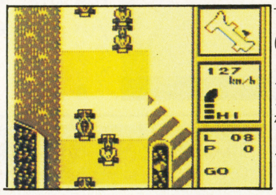
コナミからF1ゲーム「F－1スピリット」が発売されることになった。このゲームの最大の特徴は通信ケーブルとマルチリンクを使うと最大4人までの同時プレイが可能になるという点だ。

F1だけでなくF－3000、F－3のコースも用意されていていろんな遊び方ができるのだ。もちろんレースゲームにはつきもののエンジン、タイヤの交換などパーツのセッティングもばっちりできるから満足だよね。

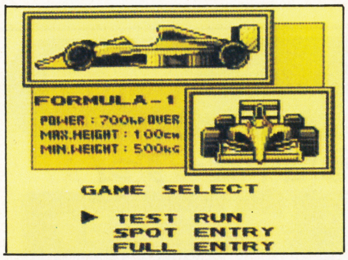
とにかく、今F1ってすっごい人気があるもんね。君たちも仲間うちのワールドチャンプをこいつでキメようぜ!!イェイ！



↑画面構成は直線タイプのレースゲーム。コースをおぼえるためにテストランはかかせない。ちなみにこれはF3の車だ



←F-1の本戦スタートだ！ヴォン！と唸るエンジンはもう誰も止められないぜ！すぐにトップをねらえ！



↑まずはエントリー。それからF1かF3かF3000かを決めるんだ。グラフィックがいいぞ！

→やったー！優勝だーっ！お父さん、お母さん、僕はやりました！って少しオオゲサだぞ。カッコイイけど

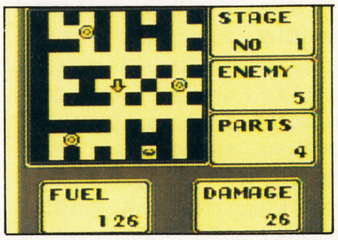
GB ライサンダー

ジャンル	アクション
プレイ方法	2P可

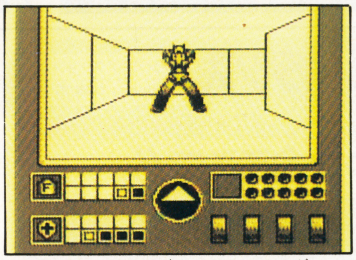
■日本物産／1月下旬発売予定／¥3600※

●リアルタイム3Dバトルが君を燃やす

日本物産のゲームボーイ新作は、麻雀かと思いきや、なんとリアルタイム3Dダンジョンタイプのゲームだ。しかも世界がSFバリバリっていうんだから、もう注目しなきゃダメだね。ゲームは、最初に自分の乗る3タイプの自機を選ぶことから始める。選んだら、さっそくダンジョンの中へレッツゴー！ゲームの目的は、MAPの中にいる全ての敵を撃破すること。もちろん3D画面でゲームは展開するから、そう簡単に敵は見つからない。セレクトボタンでMAPを呼び出して、敵と自機の位置を確認して進んでいこう。2人プレイもできるから、友達との戦いなんかもできるぞ。



↑MAP画面で敵をサーチ。アイテムも表示されて、便利だ。ただし、リアルタイムだからのんびり見てるとヤラれる



↑敵を見つけてすかさずシュート！エネルギーとシールドに気をつけて行動しよう

From Maker

●「ライサンダー」のすごい所は、なんといってもそのなめらかなスクロールにかぎります。今までのゲームボーイソフトにはないそのスムーズさは、きっとみなさん驚くと思いますよ。

あとは、やっぱり対戦が面白いです。たがいに相手が動き回るMAPを作り、そしてスタート。どちらが早くクリアできるかを競い合うゲーム構成になっています。

全20ステージのMAPを、みなさんガンバッてクリアしてみて下さい。このゲーム、やりがいは十分あります！

GB 鬼ヶ島パチンコ店

ジャンル	ETC
プレイ方法	1P専用

■ココナッツジャパン／2月8日発売／¥3500※

●ゲームボーイでパチンコ第2弾だっ!!

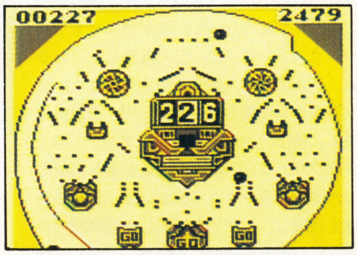
ドカーンとパチンコゲームのお出ましだあ。何ともストーリーも翔んでいて楽しいのだ。そこでそのお話はと言うと…。

お金もうけにばかり精を出す欲ばりな人人の気持ちが鬼を生み出しました。その鬼はお金を稼ぐにはパチンコ屋が一番とお店を開きました（ついでに脱税もしました）。しかし、パチプロに荒稼ぎされてはもうかりません。そこで鬼はその人たちをパチンコ台に封じ込めてしまったのです。そしてその人たちはその台が打ち止めにならないと助からないのです。そこで立ち上がったのが18代目桃太郎。

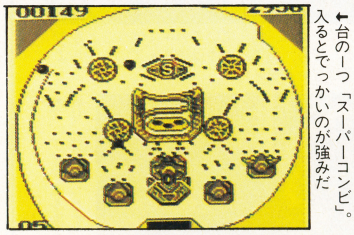
と、こんなストーリーなんだけど、何か子孫がパチプロなんて初代桃太郎が泣いちゃいそうなお話だ。しかし、そんな桃太郎でも正義の味方、お供のイヌ、サル、キジをみつけ出し、鬼をやっつけなくちゃね。

というわけでまずは数々のパチンコ台を打ち止めにし、人々を助けなくてはならない。ここで日頃みがいた桃太郎のパチンコの腕を見せるってわけだ。

そこでその肝心のパチンコゲームの方だけど、いろんな台があってあきさせないぞ。多少ゲームボーイの画面だからチラツキが無いわけじゃないけど、そんなに気にするほどじゃない。2倍も3倍も面白くなったパチンコゲーム、必ず遊ぶこと！



↑セブン台は人気の台。リーチ目を見れるサル君は必ず最初に助け出したい。それでもナカナカ当たらないんだよなあ…



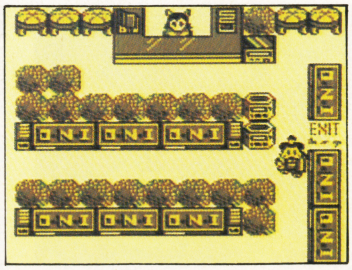
←台の一つ「スーパーコンビ」。入るとでっかいのが強みだ

鬼は外なのだ！

→お金！お金！お金！どーだー鬼が出たー！ガハハハー！

←でも、鬼はやっぱり悪いやつだ。退治しなけりゃダメだよな

↑カウンターのおねえちゃんに話を聞いてからゲームスタート。まずはお供の3匹を探さねばいけない



↑台数はなんと130台！ゲームボーイの中にこんなに入っているなんてっ！パチプロじゃなくてもうれしいぞう！

From Maker

●ついに出ましたゲームボーイのパチンコゲーム第2弾の登場です！

今回の主人公はパチ夫くんじゃなくて、なんと18代目桃太郎。悪どい金もうけの鬼相手に戦うのですが、まずイヌ、サル、キジの3匹を探さなければいけません。

3匹には、それぞれ能力があって、イヌは釘を見ることができ、サルはセブン台のリーチ目を見れる。キジはゲーム展開を左右する固定打法ができます。

3匹を探すのはけっこう簡単ですから、べつに18種、130台もあるパチンコ台全て打止めにすることはありません。

でも、助けてあげると情報をくれたり、玉をくれたりする人達もいますので、がんばって打止めしまくりましょう。そして、最後に待っている世界最強の台、"鬼に金棒台"を打止めにして鬼退治！

●価格に※印の付いているものはすべて税込み価格です。

©KONAMI 1990 ©NIHON BUSSAN CO., LTD. ©1991 COCONUTS

GB

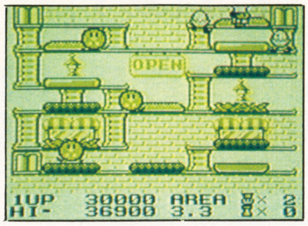
バーガータイムデラックス

ジャンル	アクション
プレイ方法	2人P

■データイースト／2月発売予定／¥3300※

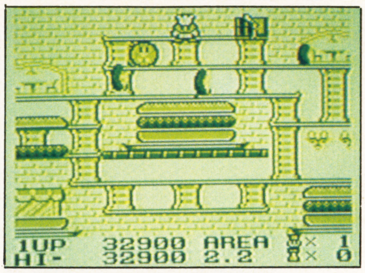
●ノスタルジックなハンバーガー喰ってみ！

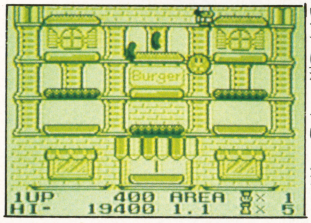
バーガータイムといえば、その昔アーケードからファミコンへと移植されたゲーム。それに2P対戦などの新要素が加わり、ゲームボーイに移植された。コックを操作し、画面上のハンバーグやトマトなどのハンバーガーの材料の上を歩き、それを落として下に積み上げ、ハンバーガーを作るのが目的のゲームだ。画面上のすべての材料をハンバーガーにしてしまえば面クリアとなる。それを邪魔しようとする敵キャラはピクルスやウインナーなど。彼等に触れるとゲームオーバーになってしまうので、うまくかわしてゲームを進めよう。彼等をうまくハンバーガーの中に挟んでしまえば高得点になるのだ。



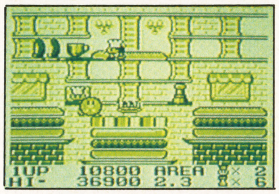
←エリア3ともなると敵がいっぱいだ。クリアできるか？

←デラックスの文字がなんだかビックマックって感じでおいしそう。





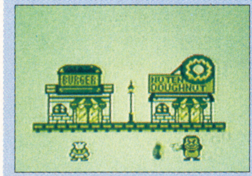
←パンやパテの上をテコテコ歩いて下に落としてゆくんだ



↑敵はソーセージとかピクルスなど。おいしそう
←あと、上のパンを落とすだけでOKなんだけど…!?

—STORY—

ハンバーガー屋を経営するあなたに、ライバル店のドーナツ屋が営業妨害してきた。妨害をかわし、見事ハンバーガーを作ろう。



←ドーナツ屋とハンバーガー屋の戦い。お客はどっちもおいしければ言うことないが…

GB

三毛猫ホームズの騎士道

ジャンル	AVG
バックアップ	パスワード

■アスク講談社／2月中旬発売予定／¥3500（税抜き）

●大人気ベストセラーついにGBに!!

赤川次郎の小説で、大人気シリーズでもある「三毛猫ホームズ」。それが、なんとゲームボーイのアドベンチャーゲームで登場だ。ストーリーは3年前、資産家の妻がある古城の中で死んでしまう所から話は始まる。当初は、事故死と見られていたのだが、夫の〝ながえひでや〟が独自に調査した所、どうやら他殺らしい。そこで、ついに三毛猫ホームズの登場となるのだ。〝ひでや〟の妻〝ともみ〟が殺されていたのは、中世の罪人を処刑する道具、「鉄の処女」。柩の中に罪人を入れ、鋭い針のついた蓋をしめて処刑するのだ。なぜ彼女がその中に？ 一体誰が？謎の怪事件が今、解き明かされようとしている！ゲームは、三毛猫ホームズの飼い主である〝かたやま兄弟〟を操作して捜査を進めてゆく。主人公（？）のホームズは、やっぱり動かすことはできないのであしからず。途中、兄弟を交互にチェンジしていかなければいけない所や、特定のキャラでしか進めない所などもあるからコマメにチェンジしていこう。ゲームボーイじゃたかが知れてる、なんて言ってる人。遊んでみてから言ってよね！

↑ゲームは2人を交互にチェンジして進めてゆく。ホームズは操作できないから注意してね。（当たり前だって一の！）

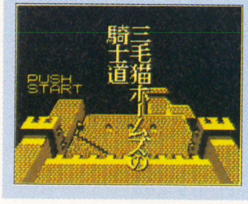
←イキナリ急展開するお話。早くやってみたい

↑〝ともみ〟は、この中で死んでしまう。後ろから誰かに突き押されたらしいが、一体誰がそんなムゴいことを？謎だ！

君がホームズ!?

このゲームに登場する名探偵ホームズは、なんと三毛猫。捜査1課の刑事〝かたやまよしたろう〟と、その妹〝かたやまはるみ〟の飼い猫である。

どんな難事件でも、ホームズがいるとスラスラと解けてゆくのだ。もっとくわしく知りたいっていう人は、迷わず本屋さんへ直行してね。



←シンプルかつ大胆なタイトル画面。ホームズのカンがさえる！…かな？少し心配

GB

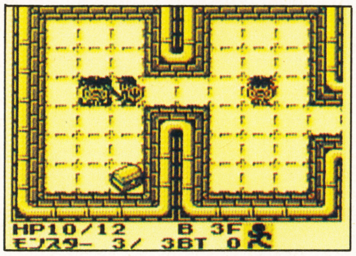
カーブノア

ジャンル	RPG
プレイ方法	1人P

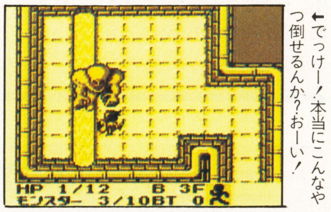
■コナミ／2月上旬発売予定／¥3500※（予）

●コナミのハードでソフトなゲームだよん

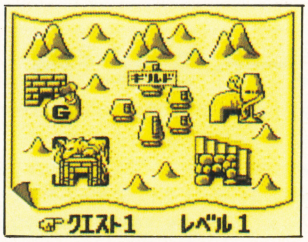
コナミのゲームというと、指先が決め手のゲームが多いが、この「カーブノア」はハードなのが苦手な人も十分遊べてしまうアクションRPGだ。RPGといっても、情報を聞き出して武器を買って…というめんどくさいのは一切ない。ゲームは、レベルごとに区切られたダンジョンを冒険し、決められた条件をクリアすればレベルアップするのだ。ダンジョンは、レベルごとに分かれていて、それぞれクリア条件が違う。ゲームスタート時にアイテムを4つランダムに配布され、ダンジョンに突入。中には敵もいるが、べつに倒さなくてもいいんだ。とにかく、条件をクリアすればいいから肩の力をぬいて、フーッと遊ぼう!?



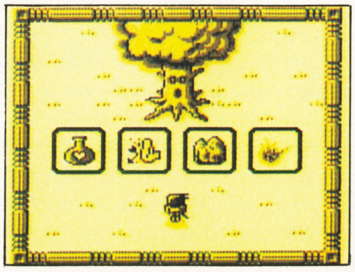
↑ダンジョンの中はこんな感じ。階によって、1フロアだけのとこや、2つ3つ部屋がつながっている所などもあるからね



←でっけー！本当にこんなやつ倒せるんか？おーい！



←ギルドを中心に4つのダンジョンがある。それぞれ目的が違うぞ



↑ダンジョンに入る前に、人面樹さんにアイテムをランダムで4つもらう。どれが出るかはお楽しみなんだ

ゲームのミソ

この「カーブノア」に登場するダンジョンは4つ。1つは、モンスターを倒すのが目的の所、もう1つはゴールドを集めるのが目的の所。3つ目はオーブを集めるのが目的で、そして最後は指定された階まで下りる所だ。この4つのダンジョンにはそれぞれレベルがあり、クエストをクリアするごとに目的が困難になってゆく。

モンスターも、最初の時はクモや毛虫などだったのが、レベル5にもなると自分2倍から4倍近い大きさのモンスターも出現してくるぞ。もちろん、目的以外は無理して戦わなくてもいいから、なるべく出合わないように進んでいくのがこのゲームのミソだぞ。

●価格に※印の付いているものはすべて税込み価格です。

©1991 DATA EAST ©1991 アスク講談社 ©KONAMI 1991

SCHEDULE 新作スケジュール表

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜き価格です。

SUPER FAMI-COM●スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月1日	ボンバザル	ケムコ	¥6500※
12月16日	ポピュラス	イマジニア	¥8800
12月16日	アクトレイザー	エニックス	¥8000
12月21日	パイロットウィングス	任天堂	¥8000※
12月21日	グラディウスIII	コナミ	¥7800※
12月21日	ファイナルファイト	カプコン	¥8500
1月上旬	SDグレイトバトル新たなる挑戦	バンプレスト	¥8200
2月	ガデュリン	セタ	¥8800
2月	ジャンボ尾崎のホールインワン	ハル研究所	¥8900※
3月	ドラッケン	ケムコ	¥8500※
3月	BIGRUN	ジャレコ	未定
3月	遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	¥9800※
4月	ウルトラマン	バンダイ	¥7800※
未定	ジェリービーン	CBSソニーグループ	未定
未定	スーパーR-TYPE	アイレム	未定
未定	ドラゴンクエストV	エニックス	未定
未定	超魔界村	カプコン	未定
未定	エリア88	カプコン	¥8500(予)
未定	シェラザード2	カルチャーブレーン	未定
未定	飛龍の拳IV	カルチャーブレーン	未安
未定	ポッパーズ	サン電子	未定
未定	スーパープロフェッショナルベースボール(仮)	ジャレコ	未定
未定	ファイナルファンタジーV	スクウェア	未定
未定	ダライアスIIスペシャル	タイトー	未定
未定	ワンダラーズ・フロム・イース／イースIII	トンキンハウス	未定
未定	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	未定
未定	新・ゼルダの伝説	任天堂	未定
未定	シムシティ	任天堂	未定

FAMI-COM●ファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月7日	RUSH UP	ビスコ	¥6800
12月7日	ワールドカップサッカー	テクモ	¥5800
12月7日	西遊記ワールドII 天上界の魔神	ジャレコ	¥5600
12月7日	千代の富士の大銀杏	フェイス	¥5800
12月7日	T.M.N.T	コナミ	¥7000
12月7日	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	アスミック	¥6500
12月7日	パジャマヒーロー	カプコン	¥6200
12月7日	TIMES of LORE失われたメダリオン	東宝	¥5300
12月8日	赤川次郎の幽霊列車	キングレコード	¥6800※
12月12日	ファミコン・トップマネジメント	光栄	¥9800
12月13日	ベストプレープロ野球'90	アスキー	¥6800
12月14日	暴れん坊天狗	メルダック	¥6500
12月14日	パーマン	アイレム	¥5500
12月14日	ワギャンランド2	ナムコ	¥5800
12月14日	まじかるどろぴー	ビック東海	¥6000
12月14日	グレムリン2～新種誕生～	サン電子	¥6500
12月14日	KLAX	ハドソン	¥5800
12月14日	忍者クルセイダース「龍牙」	サミー工業	¥5500
12月14日	メタルフレーム サイバスター	ジャレコ	¥5900
12月15日	必殺仕事人	バンプレスト	¥7600
12月19日	ジャンピンキッド ジャックと豆の木ものがたり	アスミック	¥5800
12月20日	バトルスタジアム 選抜プロ野球	アイ・ジー・エス	¥6800
12月21日	ソードマスター	アテナ	¥5900※
12月21日	ファミスタ'91	ナムコ	¥4900
12月21日	大怪獣デブラス	データイースト	¥6500
12月21日	バーズテイル	ポニーキャニオン	¥6800
12月21日	地獄極楽丸	パック・イン・ビデオ	¥6200
12月22日	ゾイド黙示録	トミー	¥6700
12月22日	SDガンダム ガチャポン戦士3 英雄戦記	ユタカ・バンダイ	¥6800
12月22日	ムサシの冒険	シグマ商事	¥6500
12月26日	NEW ゴーストバスターズ2	ハル研究所	¥5900
12月26日	アドベンチャーズオブロロII	ハル研究所	¥5900
12月29日	爆笑／愛の劇場	ココナッツジャパン	¥7300
1月4日	じゅうべえくえすと	ナムコ	¥7800
1月4日	ペーパーボーイ	アルトロン	¥5500
1月5日	ワイワイワールド2 SOS!!パセリ城	コナミ	¥6500
1月25日	ドラドラドラ	ナツメ	¥5800
1月25日	ゴルフグランドスラム	ヘクト	¥9700
1月25日	ジャッキーチェン	ハドソン	¥5800
1月中旬	ファミコン将棋 竜王戦	アイマックス	¥6500(予)
1月下旬	夢ペンギン物語	コナミ	¥5800(予)
1月下旬	ルーンマスター	ユタカ	¥8500
1月下旬	ダークロード	データイースト	¥6800
1月	オフザーケン	徳間書店	¥6400
2月15日	マックス・ウォーリアー～惑星戒厳令～	バップ	¥5800
2月21日	AD & Dヒルズファー	ポニーキャニオン	¥7800
2月21日	AD & Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン	¥6800
2月21日	シャドウブレイン（ビデオ付）	ポニーキャニオン	¥9800
2月22日(予)	ダブルドラゴン3～ザ・ロゼッタ・ストーン～	テクノスジャパン	¥6200
2月上旬	グランドマスター	バリエ	¥6500
2月中旬	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	¥7500
2月中旬	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	¥6300
2月中旬	ガンサイト	コナミ	¥5800(予)
2月下旬	メタルマックス	データイースト	¥7800
2月下旬	井手洋介名人の実戦麻雀II	カプコン	¥8500
2月	麻雀倶楽部永田町	ヘクト	¥9700
2月	いただきストリート 私のお店によってって	アスキー	¥6800
2月	ふしぎの海のナディア	東宝	¥6500(予)
2月	パラソルヘンベえ おとぎの国は大さわぎ／	エポック社	¥6500
2月	紫禁城	東映動画	¥5300
2月	チャンピオンシップボーリング(仮)	アテナ	未定
2月	ツインイーグル	ビスコ	未定
2月	ウェスタンキッズ	ビスコ	未定
3月15日	ベースボール・ファイター	バップ	¥7800
3月中旬	ラグランジュポイント	コナミ	未定
3月	大魔王ZARK伝説	J & U	¥6900
3月	シードッグ	ビック東海	未定
3月	スペースオペラ・大いなる神々	ソフトウェア興業	未定
3月	イースIIIワンダラーズフロムイース	ビクター音楽産業	未定
3月	オーバーホライゾン	ホットビィ	未定
3月	天地を喰らうII～諸葛孔明伝～	カプコン	¥8500
3月	AD & Dプールオブレイディアンス	ポニーキャニオン	¥9800
3月	A列車で行こう	ポニーキャニオン販売	未定
3月	パラメデスII	ホットビィ	未定
3月	NYニャンキーズ	アトラス	¥6200(予)
4月	ドラゴンウォーズ	ケムコ	¥6300(予)
5月17日(予)	ダウンタウンスペシャル♡ くにおくんの時代劇だよ全員集合	テクノスジャパン	未定

発売日未定

- ●コンバットゾーン／BPS／未定
- ●おたくの星座／M&M／未定
- ●シャンカラ／アイ・ジー・エス／未定
- ●ゲオポリティク島における国家興亡論／アイレム／未定
- ●重力装甲メタルストーム／アイレム／未定
- ●百の世界の物語／アスク講談社／¥5900
- ●バトルボール／アスミック／未定
- ●ジャストブリード／エニックス／未定
- ●ファイティングウォーズ／カルチャーブレーン／未定
- ●ロケットレンジャー／ケムコ／¥6000
- ●ディジャヴ2／ケムコ／未定
- ●ギミック／／サン電子／未定
- ●シルバーサーガ／セタ／未定
- ●人生劇場II／タイトー／未定
- ●究極ハリキリスタジアムIII(仮)／タイトー／未定
- ●すごろクエスト／テクノスジャパン／未定
- ●おぼっちゃまくん／テクモ／未定
- ●カオスワールド(仮)／ナツメ／未定
- ●メタルスレイダーグローリー／ハル研究所／未定
- ●ファミコンジャンプII(仮)／バンダイ／未定
- ●マイライフ・マイラブ／バンプレスト／未定
- ●鳳凰伝説／ヒューマン／¥5900(予)
- ●大いなる完／ヘクト／¥9700
- ●株式道場パートII／ヘクト／未定
- ●大航海時代／光栄／未定
- ●ランペルール●光栄／未定
- ●神界／東映動画／¥9800(予)
- ●幻獣創世記／日本物産／未定

ニューソフトストリートもっと²編

●光栄からヨーロッパを舞台にしたシミュレーションゲーム「ランペルール」がファミコンで登場。プレイヤーがナポレオンとなってフランスを率いて、ヨーロッパ制覇を目指すゲームです。

●ケムコからはひさびさのAVG「ディジャヴ2」が登場。前作同様、今回も独特の雰囲気を生かしたゲームになるとのこと。ストーリーは完全なオリジナルです。

●PCエンジンCDロムの新作、「エフェラ&ジリオラ」がブレイングレイから発表されました。ひかわ玲子女史による人気小説のゲーム化。斜め見おろし型のアクションRPGになる予定です。

●CDロムソフトをもう1本。PCエンジン初参入のアトラスから、「クイズしらんぷり(仮)」が登場します。「アメリカ横断ウルトラクイズ」と「なるほど・ザ・ワールド」を足したような、世界を巡って各地でその地に関する問題に答えるクイズゲーム。

●サン電子はパソコンで人気のあった「紫禁城」を、メガドライブとゲームギアでリリースします。麻雀牌を使用する純粋な思考パズルゲームです。

●ビスコのメガドライブ参入ソフト第一弾は「ワードナの森」。アーケード版の移植の横スクロールアクションゲームです。

●アイレムからは、あの「R－TYPE」のゲームボーイ版の発売が発表されました。計6ステージと多少短かめの構成にはなってはいるものの、基本的にアーケード版を忠実に移植した作品に仕上がる予定です。

●ポニーキャニオンがゲームボーイで「ウルティマ外伝(仮)」の発売を決定。上からの見下ろし型アクションRPGになるとのことです。

PC ENGINE●ピーシーエンジン

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月7日	不思議の夢のアリス	フェイス	¥6400
12月7日	アヴェンジャー(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
12月7日	ボンバーマン	ハドソン	¥5300
12月7日	サンダーブレード	NECアベニュー	¥7200
12月7日	バーニングエンジェル	ナグザット	¥6700
12月7日	らんま½(CD-ROM)	メサイヤ	¥6800
12月11日	メルヘンメイズ	ナムコ	¥5500
12月14日	ZIPANG	パック・イン・ビデオ	¥6200
12月14日	スピンペア	メディアリング	¥5900
12月14日	トイショップボーイズ	ビクター音楽産業	¥6200
12月14日	大旋風	NECアベニュー	¥7200
12月14日	バイオレントソルジャー	アイ・ジー・エス	¥6400
12月14日	ワラビー!!	メサイヤ	¥6500
12月14日	チャンピオンレスラー	タイトー	¥6600
12月20日	バスティール(CD-ROM)	ヒューマン	¥6500
12月21日	魔界プリンスどらぼっちゃん	ナグザット	¥6700
12月21日	天聖龍~SAINT DRAGON~	エイコム	¥7200
12月21日	アウトラン	NECアベニュー	¥7200
12月21日	クロスワイバー	フェイス	¥6780
12月22日	桃太郎伝説II	ハドソン	¥7200
12月26日	CD-ROMマガジン「ULTRA BOX」3号(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥4800
1月4日	オーバーライド	データイースト	¥6500
1月18日	ジャッキーチェン	ハドソン	¥6500
1月18日	カダッシュ	タイトー	¥6600
1月25日	SCI	タイトー	¥7200
1月28日	ガルクライト~TDF2~(CD-ROM)	パック・イン・ビデオ	¥7800
1月下旬	マスター オブ モンスターズ(CD-ROM)	マイクロキャビン	¥6500
1月	TVスポーツ フットボール	ビクター音楽産業	未定
2月15日	パラソルスター	タイトー	¥6600
2月22日	ALDYNES(SG対応)	ハドソン	¥9800
2月下旬	タイタン	ナグザット	¥5900(予)
2月下旬	マンホール(CD-ROM)	サン電子	¥6500
2月下旬	サイレントデバッカーズ	データイースト	¥6800
2月下旬	パズルボーイ	日本テレネット	¥6400
2月	レジェンド オブ ヒーロー トンマ	アイレム	¥7000(予)
2月	クイズアベニュー(CD-ROM)	NECアベニュー	¥5800
2月	ヘルファイヤー(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
2月	スプラッシュレイク(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
3月22日	1943改	ナグザット	¥7200(予)
3月29日	三国志~英傑天下に望む~(CD-ROM)	ナグザット	¥8800
3月上旬	ファイナルマッチテニス	ヒューマン	¥5700
3月上旬	パチ夫くん 幻の伝説(CD-ROM)	ココナッツジャパン	未定
3月下旬	都市転送計画~エターナルシティ~	ナグザット	¥6900(予)
3月下旬	エグザイル(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
3月下旬	ハイブレネーダー(CD-ROM)	日本テレネット	未定
3月	アストラリウス 魔笛伝説(CD-ROM)	アイ・ジー・エス	¥6300(予)
3月	ゼロヨンチャンプ	メディアリング	未定
3月	迷宮島Special	アイレム	未定
3月	クイズしらんぷり(仮・CD-ROM)	アトラス	未定

発売日未定

- ●レインボーアイランド(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●ワードナの森/NECアベニュー/未定
- ●ストライダー飛龍(SG対応)/NECアベニュー/未定
- ●スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●フォゴットンワールド/NECアベニュー/未定
- ●ギャラクシーフォース/NECアベニュー/未定
- ●マイトアンドマジック/NECアベニュー/未定
- ●ダウンロードII(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●立体将棋(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●トリッキー/アイ・ジー・エス/¥5400(予)
- ●ドラゴンブリード/アイレム/未定
- ●クライングドラゴン/アスミック/未定
- ●戦国関東三国志(CD-ROM)/インテック/未定
- ●TATSUJIN/タイトー/未定
- ●ダブルリング/ナグザット/未定
- ●パワーイレブン/ハドソン/未定
- ●アドベンチャーアイランド(仮)/ハドソン/未定
- ●天外魔境II(CD-ROM)/ハドソン/未定
- ●ポピュラス(CD-ROM)/ハドソン/未定
- ●モンビット/ハドソン/未定
- ●ワンダラーズフロムイース(仮・CD-ROM)/ハドソン/未定
- ●PC原人II/ハドソン/未定
- ●ドラえもんII(仮)/ハドソン/未定
- ●コブラII・伝説の男/ハドソン/未定
- ●盟約の定義(仮)/ヒューマン/未定
- ●IT CAME FROM THE DESERT(CD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- ●ソーサリアン(CD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- ●エフェラ&ジリオラ(CD-ROM)/ブレイングレイ/未定
- ●囲碁の達人(仮)/ホームデータ/未定
- ●サバイバルランナー(仮)/ホームデータ/未定
- ●ハットリス/マイクロキャビン/未定
- ●CYBER CITY OEDO 808~獣の属性~(CD-ROM)/メサイヤ/¥6500
- ●ああっ女神さまっ/メサイヤ/未定
- ●スプレンディド・サーガ/メサイヤ/未定
- ●改造町人シュビビンマン2~新たなる敵~/メサイヤ/未定
- ●魔物ハンター妖子~魔界からの転校生~(CD-ROM)/メサイヤ/未定
- ●モトライダーII/メサイヤ/未定
- ●神聖刻紀ブリーダーズ・ワース(CD-ROM)/メサイヤ/未定
- ●えるでいす(CD-ROM)/メサイヤ/未定
- ●BURAI八玉の勇士伝説(CD-ROM)/リバーヒルソフト/未定

MEGA DRIVE●メガドライブ

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月1日	シャドーダンサー ザシークレットオブシノビ	セガ	¥6000
12月12日	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	¥6800
12月14日	アトミックロボキッド	トレコ	¥6800
12月14日	ぎゅわんぶらあ自己中心派片山まさゆきの麻雀道場	ゲームアーツ	¥6800
12月14日	エレメンタルマスター	テクノソフト	¥6800
12月15日	まじかるハットのぶっとびターボ!大冒険	セガ	¥4800
12月18日	デンジャラスシード	ナムコ	¥5800
12月20日	ダライアスII	タイトー	¥8900
12月20日	クラックダウン	セガ	¥6000
12月21日	スタークルーザー	メサイヤ	¥7300
12月21日	ハードドライビン	テンゲン	¥5900
12月22日	モンスターレア	セガ	¥6000
12月下旬	ガイアレス	日本テレネット	¥8400
12月下旬	スーパーエアウルフ	九娯貿易	¥6800
12月下旬	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	東宝	¥6400
12月下旬	武者アレスタ	東亜プラン	¥6800
1月12日	ゲイングランド	セガ	¥6000
1月19日	バトルゴルファー唯	セガ	¥6000
1月25日	ヴォルフィード	タイトー	¥4900
1月31日	エアロブラスターズ	カネコ	¥6000
1月下旬	スーパーバレーボール	ビデオシステム	未定
1月下旬	ミッドナイトレジスタンス	データイースト	¥6800
1月	火激	ホットビィ	¥7700
2月下旬	シーザーの野望	マイクロネット	¥8800
2月	究極タイガー	トレコ	¥7500(予)
2月	アドバンスド大戦略~ドイツ電撃作戦~	セガ	未定
2月	斬~夜叉円舞曲~	ウルフチーム	¥8500
2月	バハムート戦記	セガ	未定
2月	ワードナの森	ビスコ	未定
2月	レッスルボール	ナムコ	未定
3月下旬	ヴァリスIII	日本テレネット	¥8400
3月下旬	雀偵物語	日本テレネット	未定
3月下旬	空牙	データイースト	¥6800
3月	F1コンストラクターズ	セガ	未定
3月	三国志列伝・乱世の英雄たち(仮)	セガ	未定
3月	シャイニング&ザ・ダクネス	セガ	未定
3月	DINO LAND	ウルフチーム	¥6800
4月	モンスターワールドIII	セガ	未定
4月	ソニックザヘッジホッグ(仮)	セガ	未定
4月	ブルーアルマナック	講談社経営総研	未定
4月	忍者無頼伝説	セガ	未定
未定	VERYTEX	アスミック	未定
未定	ベルリンの壁(仮)	カネコ	未定
未定	天下布武	ゲームアーツ	未定
未定	アリシアドラグーン	ゲームアーツ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	紫禁城	サン電子	未定
未定	レッスルウォー	セガ	¥6000
未定	あっぱれ!実業王	セガ	¥5500
未定	ムーンダンサー	セガ	¥7000
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイトダックス	セガ	未定
未定	ニンジャウォリアーズ	タイトー	未定
未定	マスター オブ ウェポン	タイトー	未定
未定	サンダーフォックス	タイトー	未定
未定	ヴァザム	トレコ	未定
未定	タスクフォース・ハリアー	トレコ	未定
未定	スーパープロフェッショナルレスリング(仮)	ヒューマン	未定
未定	ジノーグ	メサイヤ	未定
未定	魔物ハンター妖子~第7の警鐘~	メサイヤ	¥6500
未定	ラングリッサー	メサイヤ	未定
未定	ソーサルキングダム	メサイヤ	未定
未定	パワードリフト	電波新聞社	未定
未定	ゼロウィング	東亜プラン	未定
未定	ロード・バスターズ	日本テレネット	¥6800

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月7日	ちびまる子ちゃん・おこづかい大作戦	タカラ	¥3400※
12月7日	ころダイス	キングレコード	¥3300※
12月7日	スコットランドヤード	東映動画	¥3500※
12月7日	ヘッドオン	テクモ	¥3300※
12月7日	アメリカ横断ウルトラクイズ	トミー	¥3980※
12月7日	ネイビーブルー'90	ユース	¥3500※
12月7日	熱血硬派くにおくん・番外乱闘編	テクノスジャパン	¥3500※
12月7日	バブルボブル	タイトー	¥3600※
12月7日	ペインターモモピー	シグマ商事	¥3300※
12月8日	鬼忍降魔録ONI	バンプレスト	¥3800※
12月11日	スパルタンX	アイレム	¥3500※
12月12日	PRI・PRI	サン電子	¥3200※
12月13日	ドラゴンテール	アイマックス	¥3500※
12月14日	ネコジャラ物語	ケムコ	¥3300※
12月14日	KLAX	ハドソン	¥3500※
12月14日	銀河	ホットビィ	¥3500※
12月14日	ポケットスタジアム	アトラス	¥3300※
12月14日	SaGa2 秘宝伝説	スクウェア	¥4800※
12月18日	ゴジラくん怪獣大行進	東宝	¥3500※
12月20日	ポン太とヒナ子の珍道中 友情編	ナグザット	¥3400※(予)
12月21日	グレムリン2~新種誕生~	サン電子	¥3400※
12月21日	バトルユニット ゼオス	ジャレコ	¥3400※
12月21日	バブルゴースト	ポニーキャニオン販売	¥3090※
12月21日	石田芳夫の詰碁パラダイス	ポニーキャニオン	¥3400※
12月21日	カプコンクイズ ハテナ?の大冒険	カプコン	¥3500※
12月22日	飛龍の拳外伝	カルチャーブレーン	¥3500※
12月22日	モンスターメーカー	ソフエル	¥3500※
1月8日	突撃!ポンコツタンク	ハル研究所	¥3300※
1月8日	コントラ	コナミ	¥3500※
1月11日	タイトーチェイスH.Q.	タイトー	¥3600※
1月中旬	F1スピリット	コナミ	¥3500※
1月中旬	突撃ばれいしょんず	アトラス	¥3300※
1月下旬	ファイナルリバース	東映動画	¥3400※
1月下旬	ライサンダー	日本物産	¥3600※
2月8日	鬼ヶ島パチンコ店	ココナッツジャパン	¥3500※
2月上旬	茶々丸パニック	ヒューマン	¥2900※
2月上旬	カーブノア	コナミ	¥3500※(予)
2月上旬	バーガータイム・デラックス	データイースト	¥3300※
2月中旬	三毛猫ホームズの騎士道	アスク講談社	¥3500※
2月下旬	R-TYPE	アイレム	未定
2月	戦国忍者くん	UPL	¥3800※
2月	ウィザードリィ外伝Ⅰ	アスキー	¥4635
2月	ミッキーマウス2	ケムコ	¥3090※
2月	ジェムジェム	ビック東海	未定
2月	怒りの要塞	ジャレコ	未定
3月1日	ファーステスト・ラップ	バップ	¥3800※
3月8日	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	¥4500※
3月21日	ジャングルウォーズ	ポニーキャニオン	¥3090※
3月下旬	スノーブラザース	ナグザット	¥3600※(予)
3月	レジェンド「明日への翼」	クエスト	未定
3月	天神怪戦2	メルダック	未定
3月	フリートコマンダーVS	アスキー	¥4635
3月	ワールドアイスホッケー(仮)	アテナ	未定
3月	ロボコップ	CBSソニーグループ	¥3500※
4月19日	熱血高校サッカー部 ワールドカップ編	テクノスジャパン	未定
4月	ソロモンズ倶楽部	テクモ	¥3300※
4月	ウルティマ外伝(仮)	ポニーキャニオン	未定
未定	トリックル	メテム	¥3300※
未定	ハットリス	BPS	¥3300※
未定	ヴァトルギウス	アイ・ジー・エス	¥3400※
未定	元祖ヤンチャ丸	アイレム	未定
未定	アスミッくんワールド2	アスミック	未定
未定	メガリット	アスミック	未定
未定	TWIN	アテナ	¥3500※
未定	ダンジョンランド	エニックス	未定
未定	レインボーチップス	カネコ	未定
未定	ラブルセイバー	キングレコード	未定
未定	セレクション2	ケムコ	未定
未定	LOST CITY	ゲーム通信社	未定
未定	Mr.珍のグルメパラダイス	セタ	¥3500※
未定	鉄道王Ⅱ	デービーソフト	¥3500※
未定	ラッキーモンキー(仮)	ナツメ	未定
未定	SDヒーロー列伝	バンプレスト	未定
未定	ミニパット	ビクター音楽産業	未定
未定	エモやんの20倍プロ野球	ヘクト	¥3800※
未定	バルーンキッズ	任天堂	未定

GAME GEAR ●ゲームギア

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月8日	ワンダーボーイ	セガ	¥3500
12月15日	倉庫番	リバーヒルソフト	¥3800
12月15日	G-LOC	セガ	¥3500
12月22日	ドラゴン・クリスタル	セガ	¥3500
12月27日	上海Ⅱ	サン電子	¥3800
1月	ポップブレーカー	マイクロキャビン	¥3800
1月	ザ・プロ野球'91	セガ	¥3500
1月	タロットの館	セガ	未定
1月	ジャンクション	マイクロネット	未定
2月	デビリッシュ	GENKI	未定
2月	パックマン	ナムコ	未定
2月	サイコワールド	セガ	未定
2月	琉球	フェイス	未定
2月	キネティック・コネクション	セガ	未定
2月	スーパーゴルフ	シグマ商事	¥3800
2月	ウッディポップ	セガ	未定
3月	パターゴルフ(仮)	セガ	未定
3月	ファンタジーゾーンG	サンリツ電気	未定
未定	ベルリンの壁(仮)	カネコ	未定
未定	紫禁城	サン電子	未定
未定	大戦略(仮)	システムソフト	未定
未定	対戦カンフー(仮)	セガ	未定
未定	GG忍	セガ	未定
未定	スペースハリアー3	セガ	未定
未定	OUT RUN	セガ	未定
未定	エイリアンストーム	セガ	未定
未定	アレックスキッド	セガ	未定
未定	ゴールデンアックス	セガ	未定
未定	ラジ吉伝説(仮)	マイクロキャビン	未定
未定	ヘッドバスター	メサイヤ	未定

LYNX ●リンクス

発売日	タイトル	価格	発売日	タイトル	価格
12月	ロード・ブラスター	¥4300	未定	720°	未定
12月	ペーパーボーイ	¥4300	未定	S.T.U.Nランナー	未定
12月	ランページ	¥4300	未定	LYNXカジノ	未定
12月	ライガー	¥4300	未定	ザイボット	未定
12月	ザーラー・マーシナリー	¥4300	未定	オールスターバスケットボール	未定
未定	A.P.B	未定	未定	ピンボール・シャッフル	未定
未定	ワールドカップサッカー	未定	未定	マリオ・ル・ミュー・ホッケー	未定
未定	NFLフットボール	未定	未定	シャンハイ	未定
未定	ニンジャガイデン	未定	未定	バイキングチャイルド	未定
未定	チェッカー・フラッグ	未定	未定	パックランド	未定
未定	ウォーバード	未定	未定	ローリングサンダー	未定
未定	トーナメント・サイバーボール	未定			
未定	グリッド・ランナー	未定			
未定	スクラップヤード・ドッグ	未定			
未定	ターボ・サブ	未定			
未定	ブロックアウト	未定			

NEO GEO ●ネオジオ

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月10日	リーグボウリング	SNK	¥30000
12月下旬	ラギ	アルファ電子	未定
未定	キング オブ ザ モンスターズ	SNK	未定
未定	バーニングファイト	SNK	未定
未定	ASOⅡ	SNK	未定
未定	ゴーストパイロット	SNK	未定
未定	戦国伝承	SNK	未定
未定	ブロックパラダイス	アルファ電子	未定
未定	みなさんのおかげさまです~大すごろく大会~	モノリス	未定

Nintendo GAME BOY
Final Reverse
ファイナルリバース
最後の逆転
自機の軌跡が、敵の軌跡に!!
異空間、頭脳型シューティングゲーム!!
宇宙歴7770。銀河系宇宙基地に異星人が急襲してきた。
選ばれし戦士達は、5機の戦闘機に乗り込み迎撃開始。
しかし、その時、宇宙空間に突如"歪み"が生じた!! 戦士達の運命や如何に!!
5大特徴
1.予選で自機が動いた軌跡が決勝では反転し、敵のステージになります。
2.9種類の性能の異なる戦闘機の中から自機を選べます。
3.個人と団体の勝抜戦があります。
4.レベル設定があり任意に選べます。
5.ステージ設定があり任意に選べます。
対戦型
1人でも遊べます
Toei Animation Co.,Ltd. 東映動画より1991年1月発売予定 DMG-FIJ 希望小売価格(税込み) 3,400円
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区新宿5-17-11白鳳ビル ©1991 東映動画・ショウエイシステム ゲームボーイは任天堂の商標です。

シミュレーションの新しい扉は開かれる。
壮大さを誇る 8メガビット!!
AMBITION OF
CAESAR
シーザーの野望
1991
1月発売予定
定価 8,800円
(消費税別) 1人用. 8メガ
リアルタイム・ウォー・シミュレーション
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用
のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
MEGA DRIVE
好評発売中!!
© KONAMI 1990 © Micronet 1990
JUNCTION
Licensed by. KONAMI
見てたのしい, やってやみつきの
最高傑作.!!
アクションパズルゲーム
定価 6,000円
(消費税別) 1人用. 4メガ
MEGA DRIVE
NEW LINE UP
ゲームセンターで
人気を独占!
遂にメガドライブに
登場.!!
FIGHTING THUNDER
RAIDEN
開発開始.!!
Licensed SEIBU KAIHATSU, INC., © 1990
マイクロネット
Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10西15丁目ムラカミBLD3F TEL(011)561-1370

NEC

PC Engine

Out Run

12月21日発売

4M HuCARD
標準小売価格
7,200円(税別)

©SEGA 1987/REPROGRAMMED GAME ©NEC Avenue, Ltd. 1990

アナログスティックセット プレゼント

アウトランのアンケート葉書をNECアベニューまでお送りください。
抽選で100名様に「アウトラン」「アフターバーナーII」「オペレーションウルフ」等のソフトがゲームセンター感覚で楽しめる「サイバースティックセット」を差し上げます。最終締切り平成3年1月20日(消印有効)
＊発表は、発送をもって替えさせていただきます。

2Dから3Dへ、
マルチディメンション
シューティング！

サンダーブレード

12月7日発売
4M HuCARD 標準小売価格 7200円(税別)
©SEGA1988
REPROGRAMMED GAME
©NEC Avenue, Ltd. 1990

吹き荒れる熱い嵐！
救援機「ヘルパー」が
勝負の決め手！

大旋風

12月14日発売
4M HuCARD 標準小売価格 7200円(税別)
©1990 NEC Avenue, Ltd.
LICENCED BY TOA PLAN

パーティーモードと
クエストモード、
本格クイズゲーム登場！

クイズ・アベニュー

12月下旬発売
CD-ROM 標準小売価格 5800円(税別)
©NEC Avenue, Ltd. 1990

PCエンジン初の
3トリガーパッド、
驚異の高機能で新登場！

アベニューパッド3

12月発売予定
標準小売価格 予価 2980円(税別)
※デザインは予告なしに変更することがあります。

NECアベニュー株式会社

ニューメディア事業部 〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル

お問い合わせ 03(288)0330
●平日/午前10:00〜午後7:00
テープサービス03(288)0880

HIPPON SUPER! ヒッポンスーパー
No. 1
1991年1月4日発行 第6巻第1号(通巻105号)
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麴町5-5-5 雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC
定価 490円(本体476円)
© JICC 1991 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 07689-01